



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



JUEGOS DE MESA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA ATENCION
EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA DE LA
CIUDAD DE JULIACA 2024

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. LUCERO DAYANA JOVE CABRERA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

JULIACA – PERÚ

2025



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE
JUEGOS DE MESA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA ATENCIÓN
EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA DE LA
CIUDAD DE JULIACA 2024

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. LUCERO DAYANA JOVE CABRERA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE

:


Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

PRIMER MIEMBRO

:


Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS

SEGUNDO MIEMBRO

:


Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR

ASESOR DE TESIS

:


Dr. JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

:

DIDÁCTICA INTERCULTURAL – P03



RESOLUCIÓN DECANAL N° 033-2025-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 10 de enero de 2025.

VISTOS:

El Expediente CU N° 188-2025 presentado por el (la) Bachiller: **LUCERO DAYANA JOVE CABRERA** quien solicita, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **JUEGOS DE MESA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA DE LA CIUDAD DE JULIACA 2024**; Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural bilingüe.

CONSIDERANDO:

Qué, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **JUEGOS DE MESA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA DE LA CIUDAD DE JULIACA 2024**; ha emitido su dictamen favorable para su sustentación.

Qué, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Qué, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad:

SE RESUELVE:

PRIMERO: RATIFICAR al jurado dictaminador de la tesis titulada: **JUEGOS DE MESA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA DE LA CIUDAD DE JULIACA 2024**; para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

- PRESIDENTE : Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
- 1ER. Miembro : Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
- 2DO Miembro : Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR

SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el viernes 10 de enero a horas 15:00 pm. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente **Dr. JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA**.

CUARTO: El Decano, Secretaria académica, Unidad de Investigación, Presidente de Grados y Títulos, de la Facultad de Ciencias de la Educación y demás dependencias académicas quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
[Signature]
Dr. Felix C. Ochatoma Paravicino
Decano (E)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DISTRIBUCIÓN:

- Jurados (3)
- Asesor de tesis (1)
- Interesado (1)
- C.c.
- Arch.

[Signature]

[Signature]

**RESOLUCIÓN N° 283-2024-D-SA-FACE-UANCV**

Juliaca, 10 de diciembre de 2024

VISTOS:

El Expediente: 2024-CU-17164 de fecha 25 de noviembre de 2024, del Bach. LUCERO DAYANA JOVE CABRERA quien solicita Revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) y el Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)" que fue revisado por el Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, el (la) Bach. LUCERO DAYANA JOVE CABRERA, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **JUEGOS DE MESA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA DE LA CIUDAD DE JULIACA 2024**; conducente para optar el Título profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión favorable al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, corroboro el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del (la) ASESOR (a) Dr. JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA,

Estando, la opinión favorable del comité de Investigación, en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) para la REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN, del tema titulado: **JUEGOS DE MESA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA DE LA CIUDAD DE JULIACA 2024**; para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RATIFICAR, como ASESOR al (la) Dr. JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la facultad, secretarías académicas y administrativas, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
DECANATURA
Dr. Félix O. Ochoaoma Paravicino
DECANO (E)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Regístrese, comuníquese y archívese.

DISTRIBUCIÓN:
INTERESADO.
ARCH. 2024



Dr. Percy Chacico Vargas
DIRECTOR
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



RESOLUCIÓN DECANAL N° 211-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 05 de noviembre del 2024

VISTO: El expediente N° 2024-CU-015762 presentado por el señor (a) **LUCERO DAYANA JOVE CABRERA** solicitando **APROBACION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN Anexo (01) el PROVEIDO N° 211-2024-UI-FACE-UANCV/J**, y la **FICHA DE OPINION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** formato N° 211-2024 del integrante del comité de Investigación de la Escuela Profesional de **educación** de la Facultad de Ciencias de la Educación, según al reglamento interno de trabajos de investigación conducente a grados y títulos.

CONSIDERANDO:

Que, el señor (a) **LUCERO DAYANA JOVE CABRERA** ha presentado su **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN TITULADO: JUEGOS DE MESA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA DE LA CIUDAD DE JULIACA 2024**; Para optar el Título Profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento interno de trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales; el integrante del Comité de Investigación **Mgtr. Luis Chayña Aguilar** de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emitió la ficha de opinión de la propuesta de investigación formato N° 211-2024- aprobado la propuesta de investigación titulado: **JUEGOS DE MESA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA DE LA CIUDAD DE JULIACA 2024**;

Que, es requisito indispensable contar con un asesor Docente Ordinario y/o contratado de la Facultad de Ciencias de la Educación con un mínimo de cinco años de docencia, grado de doctor o magister y experiencia en la línea a investigar, o deberá estar acreditado por resolución 0989-2022-UANCV-CU-R, quien asumirá como asesor de la propuesta de Investigación, según el área o grado.

Estando, con la opinión favorable de la Propuesta de Investigación del comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y en concordancia al Reglamento Interno de trabajos de Investigación conducente a Grados y Títulos aprobado con Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R y en mérito al Art. 25 del Reglamento, con fines de obtención de Grados y Títulos Profesionales, y en uso a las atribuciones, que le concede la Ley Universitaria N° 30220, Ley de creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria N° 24661, y el Estatuto de la UANCV, el Decano y el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR, la PROPUESTA DE INVESTIGACION, presentado por el señor (a) **LUCERO DAYANA JOVE CABRERA**, para optar el título profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe**; con el tema titulado: **JUEGOS DE MESA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA DE LA CIUDAD DE JULIACA 2024**; Correspondiente a la línea de Investigación **Didáctica Intercultural**.

La misma que deberá proceder con la ejecución de la propuesta de Investigación aprobado de acuerdo a lo establecido en el reglamento interno de trabajo de investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de grados académicos y títulos profesionales.

SEGUNDO ARTICULO. - RECONOCER como ASESOR DE INVESTIGACIÓN al (a la) Docente **Dr. JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA**.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que, la Unidad de Investigación, responsables del Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, Comuníquese y Archívese

Cc
Archivo, 2024
INTERESADO (A)



JUEGOS DE MESA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTURA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA DE LA CIUDAD DE JULIACA 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

22%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

8%

PUBLICACIONES

16%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	3%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Vanderbilt University Trabajo del estudiante	2%
4	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.monterrico.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	1library.co Fuente de Internet	1%
7	Submitted to SolBridge International School of Business Trabajo del estudiante	1%



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
JUEGOS DE MESA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA DE LA CIUDAD DE JULIACA 2024	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	LUCERO DAYANA JOVE CABRERA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	72880270
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-8293-916X
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02430962
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-3846-9034
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02436114
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01233951
Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR




Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01332589
Datos de investigación	
Línea de investigación	DIDÁCTICA INTERCULTURAL – P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: JR. OBELISCO 824 País: PERÚ Departamento: PUNO Provincia: SAN ROMÁN Distrito: JULIACA Coordinadas. Latitud: -15.48740 Longitud: -70.12145 https://maps.app.goo.gl/RhGNgSjvp7ca7zpaA</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	NOVIEMBRE 2024 – ENERO 2025
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01

UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ



Dr. Richard Condori Cruz
DECANO (e)



Dr. Fredy Chalco Vargas
DIRECTOR
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FAC. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo LUCERO DAYANA JOVE CABRERA, identificado con DNI Nro. 72880270 en mi condición de egresado de:

- [X] Escuela Profesional
[] Programa de Segunda Especialidad,
[] Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

informo que he elaborado el/la [X] Tesis o [] Trabajo de Investigación, [] Trabajo Académico denominada:

“ JUEGOS DE MESA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA DE LA CIUDAD DE JULIACA 2024 ”

Asesorado por: Dr. JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y no existe plagio/copia de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 10 de enero del 2025

[Signature]
ASESOR

[Signature]
FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

A Dios, por su amor sin límites, su presencia en mi vida y sus logros, por enseñarme a levantarme cada día con más fuerza.

Gracias a mis progenitores por su inquebrantable fe y apoyo durante mi formación profesional; me inspiraron para seguir adelante cada día. A mi padre, que me ha guiado a lo largo de mi vida y me ha proporcionado la orientación y las herramientas que necesitaba.

A mi madre, por su amor inquebrantable.

A toda mi familia que me animaron durante mi formación profesional ofreciéndome consejos y empujándome a superar mis propios objetivos

Lucero Dayana Jove Cabrera



AGRADECIMIENTO

Quisiera agradecer a la Facultad de Ciencias de La Educación de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velázquez por haberme acogido en todo el proceso de mi formación profesional y formarme en ella.

Mis especiales agradecimientos y gratitud hacia mi asesora de tesis, por haberme permitido aprovechar su experiencia y conocimiento en el ámbito académico y además, dar las gracias a todos los estimados miembros del jurado, todas las evaluaciones y sugerencias para mejorar esta investigación.

Lucero Dayana Jove Cabrera



ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	v
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	13

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Análisis de la situación problemática	15
1.2. Planteamiento del problema	17
1.2.1. Problema general.....	17
1.2.2. Problemas Específicos.....	17
1.3. Objetivos de la investigación	17
1.3.1. Objetivo general	17
1.3.2. Objetivos específicos	17
1.4. Justificación de la investigación.....	18
1.5. Hipótesis de la investigación	19



- 1.5.1. Hipótesis general 20
- 1.5.2. Hipótesis específicas..... 20
- 1.6. Variables..... 20
 - 1.6.1. Variable independiente 20
 - 1.6.2. Variable dependiente 20
- 1.7. Operacionalización de variables 21

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

- 2.1. Antecedentes de la investigación 22
 - 2.1.1. Antecedentes Internacional..... 22
 - 2.1.2. Antecedentes nacionales 24
 - 2.1.3. Antecedentes locales 27
- 2.2. Marco teórico 29
 - 2.2.1. Los juegos..... 29
 - 2.2.2. Juegos de mesa..... 33
 - 2.2.3. Aprendizaje basado en juegos 35
 - 2.2.4. Tipos de juegos de mesa 36
 - 2.2.5. Atención 50
- 2.3. Marco conceptual 55

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION



- 3.1. Diseño de la investigación 56
- 3.2. Tipo de la investigación 56
- 3.3. Nivel de la investigación 56
- 3.4. Población y muestra 57
- 3.5. Población 57
 - 3.5.1. Muestra 57
- 3.6. Técnicas e instrumentos 57
 - 3.6.1. Técnicas 57
 - 3.6.2. Instrumentos 58
- 3.7. Materiales y equipos 58
- 3.8. Ubicación de la zona en estudio 58
- 3.9. Procedimiento metodológico 59

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

- 4.1. Resultados 62
 - 4.1.1. Análisis de la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención 62
 - 4.1.2. Identificar la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención selectiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa 64



4.1.3. Identificar la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa.....	67
4.1.4. Identificar la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención dividida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa.....	69
4.5. Discusión	77
CONCLUSIONES	80
RECOMENDACIONES.....	82
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	83
ANEXOS.....	87



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Operacionalización de variables	21
Tabla 2 Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención.	62
Tabla 3 Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención selectiva	64
Tabla 4 Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida.	67
Tabla 5 Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención dividida.	69
Tabla 6 Alfa de Cronbach	71
Tabla 7 Shapiro-Wilk	72
Tabla 8 Prueba de chi cuadrado Hipótesis General	73
Tabla 9 Prueba de chi cuadrado Especifico 1.....	74
Tabla 10 Prueba de chi cuadrado especifica 2.....	75
Tabla 11 Prueba de chi cuadrado especifica 3.....	76



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Ubicación del área en estudio	59
Figura 2 Pretest Influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención.....	63
Figura 3 Postest Influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención.....	64
Figura 4 Pretest de Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida.....	65
Figura 5 Postest de Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida.....	66
Figura 6 Pretest juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida.	68
Figura 7 Postest juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida.	69
Figura 8 Pretest juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención	70
Figura 9 Prostest juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención.....	71



RESUMEN

La finalidad principal de este estudio fue determinar el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024; el estudio, de tipo aplicativo y diseño experimental transversal, incluyó a 23 preescolares a quienes se les aplicó un cuestionario tipo Likert de 10 ítems, procesado con SPSS V-25, el instrumento fue validado con un Alfa de Cronbach de 0.805; para evaluar la normalidad de los datos, se utilizó el test de Shapiro-Wilk, que indicó una distribución no normal que posteriormente, se aplicó el test de chi-cuadrado de Pearson, con un valor de 0.602 y un p-valor de 0.000, lo que evidencia una relación estadísticamente significativa. Los hallazgos mostraron que los niños exhibían un nivel de atención deficiente, lo que impactaba en el crecimiento interpersonal de los preescolares, ya que no prestaban atención en las clases; finalmente, tras la implementación de las estrategias, se notó significativamente que el 73,91% de los preescolares alcanzaron el nivel de atención esperado, esto significa que, tras la realización del post-test, los preescolares consiguieron un elevado nivel de atención. Se concluye que la aplicación de los juegos mejoró la atención de los niños 5 años de la institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa-Juliaca, empleando los juegos tradicionales.

Palabras clave: Fortalecimiento, atención selestiva, atención sostenida, atención dividido.



ABSTRACT

The main purpose of this study was to determine the level of influence of board games in the strengthening of attention in 5-year-old children at the Villa Hermosa Initial Educational Institution No. 309 in the city of Juliaca 2024; the study, of an applicative type and cross-sectional experimental design, included 23 preschoolers to whom a 10-item Likert-type questionnaire was applied, processed with SPSS V-25, the instrument was validated with a Cronbach's Alpha of 0.805; to evaluate the normality of the data, the Shapiro-Wilk test was used, which indicated a non-normal distribution and subsequently, Pearson's chi-square test was applied, with a value of 0.602 and a p-value of 0.000, which evidences a statistically significant relationship. The findings showed that the children exhibited a poor level of attention, which impacted the interpersonal growth of the preschoolers, since they did not pay attention in the classes; finally, after the implementation of the strategies, it was significantly noticed that 73.91% of the preschoolers reached the expected level of attention, this means that, after the post-test, the preschoolers achieved a high level of attention. It is concluded that the application of the games improved the attention of the 5 year old children of the Initial Educational Institution N° 309 Villa Hermosa-Juliaca, using traditional games.

Keywords: Strengthening, selective attention, sustained attention, divided attention.



INTRODUCCIÓN

El desarrollo de habilidades cognitivas en los primeros años de vida son determinantes para el aprendizaje y el rendimiento académico de los niños (Aroca, 2023). La atención, en particular, es un factor crucial en este proceso, ya que permite a los niños centrarse en tareas, procesar información y responder adecuadamente a estímulos del entorno (Carmen, 2020).

Según los estudios realizados en todo el mundo en los últimos años, hay problemas con las deficiencias de los alumnos y su falta de concentración en clase. Podemos observar que los alumnos suelen tener un bajo nivel académico, lo que sugiere un grave problema que impide a los profesores compartir sus conocimientos en el aula (Palacios, 2020).

En el Perú, las instituciones educativas enfrentan dificultades para ofrecer una buena educación básica debido a métodos de enseñanza ineficaces, uno de los factores clave es el uso inapropiado de los dispositivos tecnológicos, lo que ha provocado problemas como mal comportamiento, agresividad, violencia, indisciplina y falta de atención, afectando el desarrollo de los estudiante (Díaz & González, 2021); llos docentes enfrentan el reto de promover habilidades cognitivas en un entorno lúdico. Por ello para darles solución a la problemática los juegos de mesa se presentan como una herramienta eficaz para fortalecer competencias como la atención, al fomentar la concentración sostenida y selectiva, además de promover el trabajo colaborativo y la gestión de problemas.



La investigación se realizó por el interés de conocer cómo incide los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años . Esto permitió identificar dificultades ligadas a la deficiencia y la escasa concentración. En otra instancia, así como nuestra aportación de proporcionar estadísticas para corregir ciertas deficiencias que impiden reforzar la capacidad de atención.

En el mundo profesional, como instructores, había interés por mejorar ciertas insuficiencias atencionales, que se ha demostrado que obstaculizan el desarrollo de los alumnos. También creíamos que, para dirigirlos eficazmente, debíamos dar prioridad a la mejora de tácticas específicas o a la utilización de versiones creativas de las mismas..

Ante ello se propicia el desarrollo de la investigación en curso tiene la finalidad de determinar el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024 de la ciudad de Juliaca 2024; el cual contempla cuatro capítulos que a continuación se mencionan:

En el **capítulo I** se establece el problema objeto de estudio, los objetivos, la justificación y las hipótesis planteadas. En el **capítulo II** también se delimitan las referencias bibliográficas (antecedentes), el marco teórico y el marco conceptual. A continuación, en el **capítulo III** se especifican el diseño y el tipo de investigación, la población y la muestra, las técnicas e instrumentos, la metodología y el diseño estadístico; en el **capítulo IV** se detallan los resultados obtenidos, junto con la correspondiente prueba estadística y la discusión; y, por último, las conclusiones y sugerencias formuladas.



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Análisis de la situación problemática

Actualmente en el mundo existen niños que vienen con diferentes problemas que afectan en su aprendizaje y atención y aquellos factores son padres despreocupados, que no toman interés a la estimulación temprana, en la actualidad generando síntomas del Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) (Vejar & Perez, 2022), generando un deficitr en las actividades cognitivas, rendimiento escolar y también rol social que desempeña el niño, desconociendo que los problemas de atención continuaran en la etapa adolescente y, después, en la edad adult por no ser estimulada en su momento (Suárez & Escamilla, 2021).

En el Perú la escasa concentración y atención se observa en las aulas, entre el 5 y 10% de niños de la primera infancia, que están, asociados al déficit de atención, mal comportamiento, ansiedad y depresión (Carmen, 2020), estos problemas de alguna manera limitan la interacción social que mantienen los niños, llevando a tener dificultades en las relaciones interpersonales y problemas de aprendizaje (Giovana, 2020), sin embargo, se puede divisar que cada vez es más constante el número de



niños que muestran problemas en esta área de la atención, sean por problemas neurológicos, causados por el medio o por la utilización incorrecta de estrategias por parte de las docentes (Narvaez & Tocas, 2022); De tal manera que no permite, que los educandos con estas diferencias, desarrollen su conocimiento en un alto nivel académico (Coronado, 2021).

En la región de Puno en específico en la institución educativa inicial N° 309 Villa Hermosa de Juliaca, no es ajena a esta problemática, debido a que se observó en las boletas de información trimestral el rendimiento escolar deficiente de los niños y niña, y que durante el momento van adquiriendo nuevos aprendizajes pero con dificultades de atención, también se observó niños distraídos con los objetos que se encuentra en el aula, con dificultades de retener indicaciones que la maestra les da en su momento, presentan dificultades al realizar su ficha de trabajo, porque no entendieron que debían hacer por estar distraídos; por ello decimos que se ve afectado su desarrollo académico por la falta de atención y su tiempo de interés y retención es a corto plazo entorpeciendo sus aprendizajes, a raíz de esto, se propone el siguiente proyecto de investigación la cual servirá para estimular todo el proceso referido a la atención y su concentración por ende será de mucha ayuda en cuanto a su enseñanza – aprendizaje.



1.2. Planteamiento del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024?

1.2.2. Problemas Específicos

- ✓ ¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención selectiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024?
- ✓ ¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024?
- ✓ ¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención dividida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024.

1.3.2. Objetivos específicos

- ✓ Identificar la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención selectiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024.



- ✓ Identificar la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024.
- ✓ Identificar la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención dividida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024.

1.4. **Justificación de la investigación**

Justificación teórica: Los juegos de mesa, en particular, han sido reconocidos por su capacidad para potenciar la atención y la concentración en la infancia. La teoría de la educación sugiere que la sociabilidad y el compromiso en actividades lúdicas pueden influir positivamente en la atención y las funciones cognitivas de los niños. Por lo tanto, este estudio busca explorar la incidencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa, para contribuir a la comprensión de cómo los juegos pueden ser utilizados como herramientas educativas efectivas.

Justificación práctica: La implementación de estrategias efectivas para mejorar la atención en el comportamiento de los niños puede tener un impacto significativo en su rendimiento académico y su bienestar emocional. Este estudio ofrece resultados que pueden ser utilizados para guiar y la implementación de programas educativos que incluyan juegos de mesa como herramientas para mejorar la atención en los niños.



Además, los resultados pueden ser compartidos con otros educadores y instituciones para promover la adopción de estrategias similares.

Justificación metodológica: El diseño cuasiexperimental permite evaluar la influencia de los juegos de mesa sobre la atención de los niños, con un enfoque controlado y objetivo, la selección de un grupo de control y un grupo intervención permitirá comparar los resultados entre los niños que participan en los juegos de mesa y aquellos que no lo hacen. La obtención de datos a través de pruebas y observaciones facilitará medir la atención de los niños de manera objetiva y confiable. La aplicación de un diseño cuasiexperimental también permitirá evaluar la viabilidad de los resultados a otros contextos educativos.

Justificación de relevancia social: La implementación de estrategias efectivas para mejorar la atención lo cual puede influir de manera significativa en los niños en su bienestar emocional y su rendimiento académico. Los resultados de este estudio pueden ser utilizados para informar la implementación de programas educativos que incluyan juegos de mesa como herramientas para mejorar la atención en los niños. Además, los resultados pueden ser compartidos con otros educadores y instituciones para promover la adopción de estrategias similares, esto puede contribuir positivamente a la educación de los niños en todo el territorio nacional.

1.5. Hipótesis de la investigación



1.5.1. Hipótesis general

Los juegos de mesa influirán en un nivel medio en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024.

1.5.2. Hipótesis específicas

- Los juegos de mesa influirán en un nivel moderado en el fortalecimiento de la atención selectiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024
- Los juegos de mesa influirán en un nivel medio en el fortalecimiento de la atención sostenida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024
- Los juegos de mesa influirán en un nivel alto en el fortalecimiento de la atención dividida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024

1.6. Variables

1.6.1. Variable independiente

- ✓ Juegos de meza

1.6.2. Variable dependiente

- ✓ Fortalecimiento de la atención



1.7. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

<u>VARIABLES</u>	<u>DIMENSIONES</u>	<u>INDICADORES</u>	<u>METODOLOGIA</u>
<u>Independiente</u>	Proceso	Inicio Desarrollo	<u>Tipo de investigación</u>
Juegos de meza		Cierre	Aplicativa
<u>Dependiente</u>	Atención selectiva	Direcciona su interés Cumple reglas del juego	<u>Diseño de investigación</u>
Fortalecimiento de la atención	Atención sostenida	Presta atención Identifica características del Juego	Experimental
	Atención dividida	Puede asimilar cambios Atiende a diferentes estímulos	



CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes Internacional

Vejar & Perez (2022), el estudio se centró en la creación de actividades lúdicas basadas en juegos para los niños de la comunidad Uniblote del sector Unidad Vecinal, ubicada en la parroquia La Concordia, municipio San Cristóbal, estado Táchira, con el fin de ayudarlos a enfrentar el estrés durante la pandemia en el ámbito familiar. En este estudio se utilizó la metodología de investigación-acción con enfoque en el paradigma cualitativo. Doce padres del barrio referido, junto con cada uno de sus hijos, actuaron como informantes clave. Utilizando como herramientas un guión de entrevista y un registro de observación, se recopilaron datos mediante métodos de observación y entrevista. Como medida de rigor científico, la credibilidad fue primordial; de hecho, se empleó la triangulación de metodologías, primando la observación y la entrevista. Se determinó que los niños y sus padres no se acercan a las actividades recreativas basadas en el juego para tener en cuenta el estrés en tiempos de pandemia, conociendo la realidad de que la acción paliativa se llevó a cabo a través de la implementación de actividades recreativas. El análisis cualitativo



confirmó la información proporcionada por los informantes clave y es un conjunto amplio de reflexiones realizadas por el investigador sobre los datos en cuanto a las prácticas recreativas basadas en el juego para el manejo del estrés, con la intención de extraer significados o elementos importantes que permitan comprender el fenómeno analizado.

Suárez & Escamilla (2021), examinó las razones por las que la capacidad de atención de un alumno puede ser tan corta, lo que le lleva a oponerse a tareas, modificaciones y aprendizaje de nueva información, entre otras cosas. Un alumno de segundo curso que presenta este tipo de problemas fue el objeto de este estudio. Se utilizó una entrevista semiestructurada para recabar información del alumno, sus padres y el instructor del grupo. Además, se utilizó una guía de observación y un diario de campo para documentar el trabajo del alumno y del profesor en formación. Para atenuar este problema, a través de la investigación-acción se crearon una serie de técnicas lúdicas, como laberintos, comparación de dos dibujos, terminar la mitad del cuadro, mandalas, etc. Los resultados de las actividades fueron inferiores a los esperados, dado que el alumno necesita más para potenciar su concentración y atención; requiere la ayuda de un experto que guíe y oriente a la madre para que pueda visitar a su hijo según sus necesidades, relacionando las tareas realizadas en el entorno escolar.

Sevilla (2019), impacto de los juegos interactivos en los niños con trastorno por déficit de atención en cuanto a su desarrollo atencional de forma que se garantice la cobertura del trabajo realizado. Con un marco metodológico pertinente que permitió la recolección y procesamiento de los datos que finalmente conducen a la conclusión principal del estudio, el marco teórico



recoge los puntos de vista perspicaces de autores de renombre para contextualizar las variables de estudio y ayudar a una comprensión integral del problema de investigación: Los estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención pueden comprender mejor los diversos temas y situaciones que se demuestran en el aula cuando se incorporan juegos interactivos en las actividades académicas del currículo de enseñanza. Con el fin de disminuir la prevalencia del padecimiento y aumentar la conciencia sobre el valor de aprender a desarrollar competencias cognitivas para apoyar el crecimiento de sus alumnos, se consideró necesario crear una compilación de juegos interactivos con actividades lúdicas y entretenidas para alumnos de 7 años con Trastorno por Déficit de Atención. Se incorporan importantes fundamentos teóricos a la idea para apoyar las actividades escolares y proporcionar a instructores y alumnos una formación exhaustiva con el fin de cambiar su comportamiento.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Gomez & Garay (2023), evaluó cómo el juego de los niños afectaba su atención en los alumnos del II ciclo de una institución educativa de Huancayo, 2023. El nivel de investigación fue explicativo, el diseño preexperimental y la metodología aplicada. El hallazgo más relevante fue que todos los chicos mejoraron sus procesos cerebrales sofisticados, esenciales para la salud mental. Del mismo modo, se confirmó que eran capaces de crear y mantener un estado de actividad cerebral que les permitía digerir los datos que recibían de sus sentidos, eliminando la información irrelevante y concentrándose en lo crucial. En consecuencia, los mecanismos atencionales son necesarios para la ejecución de



cualquier tarea cognitiva. Los hallazgos indican que el juego de los niños tiene un impacto importante en su atención en el ciclo II de una institución educativa de Huancayo, 2023. Finalmente, se hizo la siguiente sugerencia: dados los hallazgos, se aconseja que el estudio se realice con un diseño cuasi-experimental.

Llimpe & Almidon (2023), evaluó cómo el juego infantil afectó a los estudiantes de segundo ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya, en el año 2023. Por otro lado, se empleó un diseño pre-experimental, nivel de investigación explicativa y metodología. El hallazgo más pertinente fue que el 83% de los estudiantes fue capaz de emplear la función cognitiva de la atención para centrar su interés y conciencia en un estímulo o evento interno o externo, lo que les permitió adoptar una actitud activa y voluntaria. Asimismo, la motivación, la percepción, la emoción, la memoria y el coeficiente intelectual de los alumnos influyeron significativamente. Sin embargo, se observó un grado constante de atención y capacidad de trabajo frente a una tarea. concluyendo que los estudiantes de segundo ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya-2023, se benefician mucho del juego en cuanto a su atención. Finalmente, se ofreció la siguiente sugerencia: Se recomienda publicar los resultados de la investigación en la revista de la institución.

Narvaez & Tocas (2022), puso de manifiesto cómo se relacionan la música y la atención en niños de 3 años del I.E.P. "Niño Dios", Chimbote 2022. Se trata de un estudio no experimental, cuantitativo de tipo fundamental con un nivel correlacional y un diseño transeccional que utiliza la observación como estrategia en ambos instrumentos. Los



resultados indicaron que existe una conexión positiva moderadamente fuerte ($r = 0,403^{**}$) entre la música y la atención focalizada. Las dos variables, música y atención, también se relacionan en niños de 3 años de la I.E.P. "Niño Dios", Chimbote 2022, como lo indica el valor sig. bilateral de 0,000.

Coronado (2021), propuso un currículo de actividades lúdicas para ayudar a los jóvenes de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia de Chiclayo a concentrarse en sus estudios en el año 2020. Setenta jóvenes de ambos sexos del primer nivel educativo conformaron la muestra poblacional de este estudio descriptivo propositivo no experimental. Para recoger datos sobre la variable atención se utilizaron técnicas e instrumentos como la encuesta y la escala de Likert, que evalúa tres dimensiones: pasiva, activa involuntaria y activa voluntaria. Antes de su utilización, la encuesta se sometió a pruebas de validez y fiabilidad. Tras una evaluación de la validez de los instrumentos, se realizó una prueba de fiabilidad en la muestra piloto; los resultados mostraron un alto nivel de fiabilidad, con valores alfa de Cronbach de 0,811415. Posteriormente, se creó el programa de juego y se sometió a una prueba de validez. Los resultados demuestran el valor del juego entretenido como técnica metodológica para mejorar la atención de los niños mientras aprenden en la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo. En resumen, los juegos entretenidos ayudan a los niños a prestar más atención a lo que están aprendiendo.

Palacios (2020), estableció cómo el juego mejora la atención de los niños de tres años. La capacidad de concentrarse mientras se crean diversas



actividades en el aula se consideró un problema persistente, lo que despertó el interés por este estudio basado en observaciones e interacciones con los niños. Para estudiar esta cuestión se empleó un diseño preexperimental y un enfoque cuantitativo. Nueve ítems componían la lista de control, que se utilizó para evaluar si el juego mejoraba la atención. Los resultados demostraron que la escasa capacidad de atención de los niños repercutía en su crecimiento social, ya que no prestaban atención en clase. Se encontró que el 85% de los niños alcanzaron el nivel de atención esperado luego de la implementación de los métodos, lo que indica que los niños alcanzaron un alto grado de atención luego de la administración del postest. Por lo tanto, se puede afirmar que los niños de la I. E. N°14063, Caserío Monte Redondo La Unión, Piura (2018), de tres años de edad, estuvieron más atentos después de la utilización de los juegos.

2.1.3. Antecedentes locales

Loza (2023), en Puno, 2022, el estudio evaluó el impacto de un programa de juegos lúdicos en la inteligencia emocional de los pequeños estudiantes. 52 niños de 3 a 6 años de las IEI 284 y 288 de los distritos de Cuturapi y Queñuani asistieron a un estudio experimental en la UGEL Yunguyo, Puno. Antes de la implementación del programa, se descubrió que tanto la inteligencia emocional general como la especializada se encontraban en un nivel adecuado (80,8%), con atención a los sentimientos (78,8%), claridad de sentimientos (63,5%) y regulación emocional (76,9%) en el nivel general. Tras la aplicación del programa, las puntuaciones de la inteligencia emocional general y especializada fueron bastante adecuadas, con un



86,5%, 82,7%, 82,7% y 84,6%, respectivamente. En cuanto al factor variabilidad ($F=166.021$ y $\text{Sig.},000$), atención a los sentimientos a nivel general ($F=113.596$ y $\text{Sig.},000$), claridad de sentimientos ($F=96.00$ y $\text{Sig.},000$), y control emocional ($F=111.025$, $\text{Sig.},000$), las diferencias fueron estadísticamente significativas. Se encuentra que el impacto del programa en la inteligencia emocional en general, así como en la atención a los sentimientos, claridad de sentimientos y control de emociones en niños de 3 a 6 años de Yunguyo, Puno, es sustancial.

Salas (2022), evaluó el papel que tuvieron los juegos de Power Point en ayudar a los niños de cuatro años de Divino La Pre Ciudad de Puno 2021 a desarrollar su atención voluntaria para un aprendizaje significativo. A partir de un estudio bibliográfico, se utilizó la técnica de encuesta, se aplicaron talleres de aprendizaje y una lista de cotejo, y se tabularon y procesaron los datos en términos de estadística descriptiva. La muestra del estudio estuvo constituida por 15 niños (as) de 4 años con características similares. El diseño de la investigación fue pre-experimental con pre- y post-test; la fundamentación teórica se relacionó directamente con los juegos diseñados en Power Point en la atención voluntaria correspondiente a diferentes autores. Tras la aplicación del programa, los resultados mostraron que, del 100% de los niños del estudio, el 19% se situaba en la escala Malo, el 53% en la escala Regular y el 29% en la escala Bueno. Esto llevó a la conclusión de que los juegos creados en el programa Microsoft Power Point ayudan a los niños de 5 años a desarrollar su atención, lo que apoyó la hipótesis de la investigación y refutó la hipótesis nula.



2.2. Marco teórico

2.2.1. Los juegos

Los juegos didácticos son actividades improvisadas, no estructuradas y divertidas que permiten a los niños utilizar toda su iniciativa para conocer y explorar su entorno mediante el uso de juegos de mesa, juegos didácticos, juegos normales y otros juegos con fines educativos (Galeano, 2020)

Del mismo modo para el autor Guzman & Peña (2019), Dado que la mayoría de sus actividades implican medir el espacio, incluso los niños más pequeños que empiezan a jugar tienen tendencia a hacerlo. Cuando observamos a un niño pequeño, podemos ver cómo ensambla tablitas, piedrecitas y otros objetos para formar círculos y otras formas sin ninguna orientación específica. Por encima de todo, es esencial despertar el aprendizaje precoz del libre albedrío; si nos tomamos en serio la tarea de llenar el referido vacío en nuestras escuelas, debemos recomendar este tipo de juegos a las madres y otras personas encargadas de nuestros hijos, y los profesores deben seguir empeñados en construir sobre esta base.

Este texto analiza el valor de los juegos para ayudar a los niños a desarrollar habilidades excelentes. Los profesores deben apoyarlo, ya que son los responsables de fomentar el aprendizaje, y también deben implicar a los padres para mejorar los resultados (Aroca, 2023).

Díaz & González (2021), explica que el juego didáctico es una estrategia que puede ser utilizada en cualquier nivel o modalidad del sistema educativo y se estructura como un juego reglado, que incluye momentos de acción prerreflexiva y de simbolización o apropiación abstracta - lógica de lo vivido para el logro de la enseñanza - aprendizaje.



En un entorno favorable, cuando los alumnos se encuentran en el nivel adecuado de independencia y toma de decisiones, los juegos didácticos son un método de enseñanza que se utiliza con frecuencia para ayudar a los alumnos a desarrollar normas de liderazgo y conducta. Estos juegos también fomentan el desarrollo y el refuerzo de determinados niveles de dominio (Mera, 2024).

2.2.1.1. Características de los juegos

Según Monroy (2022), los juegos se clasifican en:

- **Juegos de interior.** - Conciben en realizar actividades lúdicas dentro de un espacio determinado estos pueden ser verbales, de imitación, manipulativos(juguets) y juegos de memoria.
- **Juegos de exterior.** - Para ello se requiere un espacio grande en la cual se puedan realizar actividades lúdicas como correr, esconderse, perseguirse, conducir una bicicleta y realizar circuitos.
- **Juegos dirigidos.** - los educadores cumplen el papel de dirigir y enseñar el juego en el que el niño pueda desenvolverse de forma libre y espontánea, también el educador puede o no intervenir de forma directa en el juego el cual se convertiría en presenciado.
- **Juegos motores.** - Estos juegos ocasionan un gran impacto en la experiencia de vida humana, principalmente en la infancia. extendiéndose en la infancia y en la adolescencia, juegos que permiten realizar ejercicio fortaleciendo y desarrollando el lado muscular. Estos se clasifican en:



- Juegos motores abiertos, la participación motora del niño se expresa libremente en las que debe crear situaciones, planificar los movimientos en un espacio libre, cada jugador plantea sus reglas de forma independiente.
- Juegos motores cerrados, la planificación en estos juegos es más complejo ya que se debe ajustar el tiempo, velocidad de los desplazamientos, cuya participación motora de los niños es dependiente de cada uno.
- Juegos motores combinados, como su nombre lo dice combina juegos estableciendo dinámicas más intensas multiplicando así la participación motriz de cada niño
- **Juegos sensitivos.** - Este juego se da desde las primeras semanas de nuestras vidas extendiéndose durante la educación infantil. Por tanto, estos juegos principalmente ejercitan los sentidos empleándolos de forma gradual.
- **Juegos manipulativos.** - En estos juegos interviene la presión de las manos como apretar, sujetar, enroscar, moldear, vaciar, llenar, abrochar y trazar. Juegos que se van adecuando a la edad del niño de forma progresiva.
- **Juegos intelectuales.** - Estos juegos en los niño crece de forma natural y sin limitaciones en otras palabras experimentar situaciones, generar conflicto cognitivo, y sobre todo usando la curiosidad los cuales conllevan a desarrollar la inteligencia.



Por otro lado, Niño, Ramírez, & Rangel (2021), nos da la siguiente clasificación:

- **Juegos efectivos.** - Estos juegos se encargan del desarrollo de instintos sociales cultivando la sensibilidad y la voluntad, juegos que deben ser elegidos cuidadosamente tanto en la casa como en la escuela, elegir juegos que conlleven a la obtención de buenos hábitos
- **Juegos artísticos.** - Estos juegos favorecen en la imaginación libre de cada niño, permitiéndoles expresar emociones, destrezas y sobre todo demuestran sus habilidades y aptitudes.
- **Juego individual.** - El niño juega solo, necesario en cuanto a su desarrollo personal e intelectual, dichos juegos deben ser controlados o supervisados especialmente si se tratan de videojuegos, ya que estos generarían aislamiento y generarían un comportamiento adictivo. El juego individual tiene las siguientes fases:
 - Juego con el cuerpo, cuando el niño realiza juegos con las partes de su cuerpo de esta manera explorará y conocerá mejor su cuerpo.
 - Juego con objetos, cuando el niño empieza a manipular objetos a los que les da otro uso, manipulándolas con las manos, esto lo realiza en la etapa del juguete.



- Juego por imitación, cuando el niño trata de imitar movimientos, gestos y actitudes de personas mayores y de animales.
- Juego de ficción, los niños comienzan a usar cosas a las que les cambian de personalidad y comienzan a ponerle alma a cada cosa, de esta forma los juguetes cobran vida esto se debe a la gran imaginación que tiene el niño.
- **Juego paralelo.** - El niño aparenta estar jugando con otros niños, que a través de la observación minuciosa se llega a la conclusión de que no existe interacción entre ellos y que solo juegan unos contra otros.
- **Juego en pareja.** - Son todos los juegos que se realizan en el I ciclo de 0 a 3 años donde el educador interactúa con el niño realizando la acción de dar y tomar. Posteriormente el niño podrá jugar con otro de sus compañeros como juegos de palmadas seguidas de una canción.
- **Juego de grupo.** - En este juego los niños se relacionan y juegan con otros niños de su entorno y comienzan a establecer relaciones asociativas, competitivas y cooperativas.

2.2.2. Juegos de mesa

Para el desarrollo de aptitudes necesarias en la vida, es una actividad libre, espontánea, además, para el desarrollo de aptitudes necesarias en la vida.



(Jaimes, 2020). Cabe resaltar, que el juego como tal, es parte fundamental de la cultura, y pone en práctica recursos emocionales, conocimientos y de planificación (Lozada, 2020).

Los juegos de mesa son representados por un método funcional que fortalece los aprendizajes a través de interacciones colaborativas (Álamo & Vega, 2020), y actualmente su importancia recae en el ámbito educativo, ya que promueve diversión y acción didáctica en los estudiantes.

En términos sencillos, la aplicación de los juegos de mesa en los salones, generan y favorecen el logro del desarrollo de competencias según la planificación del docente en relación al interés y demandas de los estudiantes.

Los juegos de mesa desarrollan los siguientes (Lozada, 2020).

- Normas: Las normas del juego, impulsan la correcta interacción y desarrollo del juego.
- Tolerar la frustración: En los juegos no siempre se gana, y que al perder se debe tomar de buena manera para esforzarse y concentrarse mejor en otra partida. Ello favorece también, la igualdad y la autoestima.
- Socialización: Implica la interacción en grupo y el desarrollo de la comunicación activa.
- Desarrollo cognitivo: Permite el desarrollo de competencias y mejorar sus habilidades desde la motricidad fina hasta la gruesa.
- Concentración y atención: Este punto se enfatiza ya que la mencionada investigación trata de instar en este apartado, por ello,



los juegos de mesa son la fuente del desarrollo de la concentración al seguir las reglas del juego y de participar estratégicamente para poder tener una buena participación.

2.2.3. Aprendizaje basado en juegos

Es una técnica en la que se acentúa la formación en torno a los juegos de mesa, con el único fin de involucrar activamente al sujeto que aprende y desarrolla aprendizajes útiles para su vida (Espinoza, 2019). Así mismo, esta estrategia permite reforzar los aprendizajes de una forma más divertida con la participación activa del estudiante.

El valor de los juegos en el desarrollo educativo tempranos fomenta desde una mirada integral el desarrollo de habilidades para la vida, por eso a nivel mundial existe un impulso en la incorporación de los juegos en la didáctica de los docentes al momento de realizar sus actividades pedagógicas.

Diferentes investigaciones en los últimos años, resaltaron con mucho ahínco los juegos en el aprendizaje, ya que permite el desarrollo de competencias a nivel cognitivo, el bienestar emocional, a nivel social, la buena salud física y mental. Cabe precisar que, el juego constituye la mejor opción para que los menores obtengan conocimientos y desarrollen competencias.

2.2.4. Tipos de juegos de mesa

2.2.4.1. Juego de mesa 1. “Buscando al impostor de los personajes de Mario Bross”

Este juego es individual, consiste en brindar una sola indicación al estudiante, para que, en medio de diferentes estímulos, el estudiante identifique aquel personaje que no pertenece al grupo presentado, a este personaje se le llama impostor. Para esta actividad se desarrolla la discriminación visual, que le permite al estudiante reconocer las semejanzas y diferencias de formas, tamaños, colores y posiciones de objetos, sujetos y otro tipo de materiales.

Reglas: Comprender la indicación del adulto.

Propósito: Fortalecer la atención del niño a un solo estímulo entre varios distractores (atención selectiva).

Desarrollo: Se entrega a cada niño y niña dos fichas A4 en la cual habrá personajes de Mario Bross relacionados entre sí, excepto uno. El niño deberá discriminar cual es el personaje que no corresponde y encerrarlo en un círculo.

Materiales: Hojas en A4, colores, lápiz, otros.

2.2.4.2. Juego de mesa 2. “Laberinto, ayuda a la ardilla a esconder sus nueces”

La creación del laberinto se le otorga a Débalos según la mitología griega. Así mismo, las primeras construcciones se dieron en catedrales medievales elaborados como mosaico, luego se levantaron con arbustos



y flores en palacios. Los laberintos como juegos, tienen su importancia al desarrollar en los niños aquellas habilidades de motricidad fina, la lógica, la capacidad de concentración y atención, las nociones espaciales y permite que el niño establezca estrategias para lograr el propósito de la actividad, Se puede jugar de manera individual y en grupo, según sea su complejidad. Es una actividad que permite.

Reglas: Comprender la indicación del adulto.

Propósito: Mantener la atención al planificar el camino correcto para cumplir un objetivo, al realizar un laberinto (Atención selectiva).

Desarrollo: Se les ofrece a cada niño y niña diferentes materiales para que puedan trazar el camino del laberinto y ayudar a la ardilla a esconder sus nueces.

Materiales Plumones, lápiz, colores, crayones, y otros.

2.2.4.3. Juegos de mesa 3 “Encontramos pares”

Este juego consiste en formar grupos determinados ya sea por sorteo o de forma voluntaria, se les ofrece diferentes materiales con algunas características o cualidades similares, para que los estudiantes según su turno encuentren su gemelo. Su importancia recae en desarrollar la discriminación visual, mejora la atención y concentración.

Reglas: Seguir el orden y participar una sola vez por ronda

Propósito: Desarrollar la atención en el niño al seleccionar y juntar imágenes considerando características similares o iguales (atención selectiva).



Desarrollo: La profesora entrega a cada grupo vasos descartables boca-abajo, detrás de estas se pegaron distintas figuras geométricas. Los vasos estarán desordenados, cada niño y niña juntará los vasos que tengan las mismas imágenes en cuanto a color y forma, es decir sean “gemelos”, este juego se realizará por turnos y participarán todos los niños.

Materiales: Vasos descartables, recortables de figuras geométricas, papel de colores, cinta y otros.

2.2.4.4. Juego de mesa 4. “Jugamos con un tetris de cartón”

Este juego parte del videojuego de lógica llamada tetris, deriva del prefijo numérico griego tetra que significa cuatro, es de origen soviético programado por Alekséi Pázhitnov en 1984, actualmente tiene varias versiones. Consiste en ofrecer piezas con diferentes formas y el jugador es quien elige rotarlas para ubicarlas correctamente.

Reglas: El juego finaliza cuando se termine de colocar todas las piezas pintadas sin dejar espacios en el maple de huevo.

Propósito: Desarrollar la atención selectiva de manera ordenada al jugar “Tetris” encajando figuras y utilizando coordinación óculo-manual.

Desarrollo: Se les entrega a cada niño y niña un “Tetris” que está compuesto por piezas pintadas de diferentes formas hecho de cartón de maple de huevos, este juego consiste en que el niño y niña pueda encajar las piezas que están pintadas encima de otro maple de manera correcta sin que haya espacios vacíos. El juego será controlado por tiempo, el niño que terminé primero será el ganador.



Materiales: Maples de huevos, temperas, tijeras.

2.2.4.5. Juego de mesa 5. Rompecabezas “armamos animales de la selva”

Los rompecabezas comienzan en la antigua China, eran creados de marfil y madera, con la meta de impulsar en los niños distintas habilidades relacionadas a la matemática y estrategias. Actualmente existen variedades de rompecabezas según su complejidad y diseños, incluso están disponibles en aplicaciones y plataformas virtuales.

Reglas: Completar el armado del rompecabezas e intercambiar rompecabezas una vez que haya concluido el primero.

Propósito: Aumentar la atención selectiva por medio de la capacidad visual al armar rompecabezas de palitos de chupetes de animales de la selva.

Desarrollo: Se les entrega a cada niño y niña 8 palitos de chupetes de manera desordenada, para que formen la figura del rompecabezas, cuando cada niño termine de armar su rompecabezas podrá intercambiar con un compañero para que lo pueda armar.

Materiales: Palitos de chupetes, siluetas, goma, cinta, etc.

2.2.4.6. Juego de mesa 6. “Jenga con tubos de papel”

Esta actividad se adecuó del juego jenga. La jenga significa construir, proviene del lenguaje Bantu del este y sureste de África, este juego es creado por la británica Leslie Scott en 1983. Es un juego que desarrolla habilidad física y mental. Consiste en pequeños bloques de madera que



deben ser intercaladas los unos sobre los otros, y cada jugador debe coger uno y ubicarlo arriba sin hacer caer los demás bloques.

Reglas: En cada turno solo se puede retirar un cono, mantener que la torre no se caiga cuando se retire cada cono y pierde el jugador que al retirar un cono la torre se caiga.

Propósito: Fortalecer la atención selectiva y la coordinación óculo manual para tomar decisiones al realizar movimientos.

Desarrollo: Este taller se hará en grupos de 2 niños y niñas. La profesora entregará a cada pareja una "Jenga" hecha de conos de papel de colores (rojo, azul y amarillo) y cartulinas circulares. Cada niño debe procurar no tumbar los conos de papel caso contrario perderá el juego.

Materiales: Papel bond de colores, cartulina, colores.

2.2.4.7. Juegos de mesa 8. "Sigue mi voz y reconoce el color"

Esta actividad fue adaptada del juego puzzle, que fue creado por el británico John Spilsbury con el nombre de mapas diseccionado en 1760, años después en 1900 es cuando se oficializa con el nombre puzzle, consiste en cortar en piezas los mapas o figuras similares a los rompecabezas.

Reglas: Deberán ordenar los colores en forma vertical siguiendo el patrón de colores que se encuentra en la parte superior del "Puzzle", Solo podrán deslizar las piezas, sin levantarlas del tablero y termina el juego cuando cada niño y niña muestre el "puzzle" correctamente ordenado.



Propósito: Mantener una atención selectiva eficaz en la realización de un "Puzzle", realizando movimientos y encontrando líneas o espacios abiertos siguiendo un patrón (colores).

Desarrollo: Se les entrega a cada niño y niña un "Puzzle", hecho de tecnopor y cartón, para que puedan ordenar los colores de manera vertical siguiendo el patrón de colores ubicada en la parte superior del juego.

Materiales: Tecnopor, cartón, pinturas.

2.2.4.8. Juego de mesa 9. "¿Puedes hacer lo que yo hago?"

Esta actividad se fundamenta en el juego de patrones de movimientos con 36 las manos, ya que permite que el sujeto desarrolle habilidades físicas-anatómicas. Así mismo, diferentes estudios mencionan que este juego mejora el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los preescolares, así como su mayor velocidad de traslación y orientación espacial, percepción de colores, formas y tamaños.

Reglas: Prestar atención y seguir las orientaciones del adulto.

Propósito: Fomentar el desarrollo de la atención sostenida emitiendo una respuesta rápida ante la imitación de movimientos de un adulto (profesora).

Desarrollo: Se les pide a cada niño y niñas que peguen en la mesa siluetas de 1 mano derecha y 1 mano izquierda de color rojo, 1 mano derecha y 1 mano izquierda de color verde, 1 círculo color verde y 1 círculo color rojo. Todo estará pegado del mismo modo. La profesora tendrá estas mismas siluetas pegadas en la pizarra en el mismo orden. El adulto



realizará movimientos, utilizando las manos y seguidamente en sus respectivas mesas los niños y niñas imitarán los movimientos realizados por el adulto. Ejemplo: palmas en el medio, palmas al costado, puños adelante. El ejercicio tendrá variaciones en cuanto al nivel de dificultad y será en 5 tiempos.

Materiales: Siluetas circulares de colores.

2.2.4.9. Juego de mesa 10. "kiwi numérico"

Este juego consiste en armar una pirámide de 6 vasos, en el juego se monta y desmonta pirámides de vasos, el orden se sigue en relación a las indicaciones del sujeto, puede ser de manera ascendente o descendente. El tiempo en que se arme la pirámide debe ser el menor posible y se debe evitar que ocurra algún incidente que provoque la caída de los vasos. Con sus materiales se puede trabajar la seriación y otros. Este juego se puede desarrollar de manera individual o grupal, siguiendo un orden.

Reglas: Respetar las indicaciones del sujeto y evitar que se caiga la pirámide.

Propósito: Fomentar el desarrollo de atención sostenida emitiendo una respuesta rápida, mediante el armado de vasos "kiwi", de acuerdo a un orden numérico.

Desarrollo: Se les entrega a cada niño y niña seis vasitos, en las cuales estarán pegadas ciertas cantidades de puntos negros (ejemplo: en un vasito estará pegado 2 puntos, en otros 5 puntos, etc). Se pegará en la pizarra una cartilla con imagen de una torre de vasos. Los niños verán la



cartilla y armaran su “kiwi” tal como se muestra, teniendo por criterio el orden la cantidad de los puntos que están en cada vasito. A medida que cada niño termine su Kiwi la profesora observara si es correcto. Se les mostrará 6 cartillas de diferente orden

Materiales: Vasos acrílicos, puntos blancos, cartillas tamaño papelote.

2.2.4.10. Juego de mesa 11. “Unimos dedos con ligas de colores”

Esta actividad se basa en aquellos juegos de manos, que promueven el desarrollo de las extremidades superiores, específicamente la motricidad fina. También son conocidos como juegos tradicionales por su simplicidad al momento de ejecutarlas. Con este juego se busca que el estudiante siga indicaciones que estarán en pequeñas láminas o cartillas, para ello deben prestar mucha atención. Este juego consiste en que el niño observe a detalle las cartillas y observen qué dedos están juntados por ligas de colores.

Reglas: Seguir las cartillas a detalle.

Propósito: Promover a través de juegos de manos la atención sostenida, al considerar dos a más estímulos. Así mismo, desarrollar habilidades de percepción visual.

Desarrollo: Se les entrega a cada niño y niñas cartillas con imágenes de manos, donde los dedos estarán juntados por diferentes colores de ligas. Así mismo se les entregaran varias ligas de colores para que cuando se les muestre una cartilla el niño procure juntar los mismos dedos de la cartilla con el mismo color de ligas. El juego termina cuando logren juntar



los dedos de acuerdo a la cartilla, esta puede repetirse según los acuerdos en asamblea.

Materiales: Ligas, cartillas, hojas, cintas.

2.2.4.11. Juego de mesa 12. "Bingo de animales"

El juego del bingo fue creado en Italia en el siglo XVI, y antiguamente esta actividad se relacionaba más con el cobro del impuesto. La forma del juego consiste en tener una cartilla con números escritos al azar, también se cuenta con un objeto que baraja o mueve los números en bolas, que cada determinado tiempo se irá sacando. El juego finaliza cuando uno de los participantes logre completar toda la cartilla y exclama bingo.

Reglas: Escuchar atentamente la ficha o boliche que se sacará del ánfora y participar en orden.

Propósito: Propiciar el fortalecimiento de la atención sostenida, al escuchar el animal sacado del ánfora y colocar en su cartilla.

Desarrollo: Se Presenta a los niños un ánfora de pelotas, cada pelota llevará la imagen de un animal, repartimos a cada niño 2 cartillas de animales y un plumón. Se realizará una pequeña demostración de cómo se realiza el bingo de animales. A medida que saquen por turnos las pelotas con las imágenes de los animales, los niños irán marcando los



animales con plumones, el ganador del juego es quien logre marcar todas las figuras de su cartilla.

Materiales: Cartillas de animales, ánfora, pelotas con animales

2.2.4.12. Juego de mesa 13. “Cuadro de doble entrada”

El cuadro de doble entrada fue creado como estrategia en el siglo XIII, al pasar los años fue adaptada para realizar diferentes actividades como la elaboración de mapas astronómicas y gestión de impuestos. Este cuadro, es una herramienta factible para organizar información al contar filas y columnas. En cada celda se coloca una ficha en el punto de intersección de una fila y columna (contenido) que cumple con las características y cualidades de su muestra. Con ello, se busca visualizar información en dimensiones usando filas y columnas.

Reglas: Participar activamente

Propósito: Mejorar la velocidad de procesamiento atencional, para seleccionar datos con respecto a una instrucción dada.

Desarrollo: Se les presenta un cuadro de doble entrada gigante en la pizarra. Se les entrega a cada niño su propio material. El cuadro tiene una fila de figuras geométricas, el cual tendrán parecido a la forma de las frutas y en la otra una columna de colores. Los niños tendrán que asimilar a donde pertenece cada fruta y colocarla en su lugar. El juego finaliza cuando todos los niños logren colocar la ficha considerando las cualidades de los objetos de las filas y columnas.



Materiales: Siluetas, hojas bond, plastilina, cartón.

2.2.4.13. Juego de mesa 14. "Pulsera de colores"

Esta actividad se fundamenta en la secuencia de objetos, que busca establecer estrategias en el sujeto para que pueda ordenar los objetos tomando en cuenta la forma, tamaño u otra cualidad, para que al final se considere el orden, con la intención de que el estudiante discrimine e identifique la secuencia y el orden de las pulseras.

Reglas: Seguir el orden de los colores de las pulseras.

Propósito: Estimular la atención sostenida, para colocar las pulseras en el orden de colores que se indica.

Desarrollo: Se les entrega a cada niño 5 pulseras de color rojo, amarillo, azul, verde y naranja. También se les entrega cartillas con patrones y de acuerdo al modelo, los niños imitarán, desarrollando su agilidad mental. Se realizará una demostración a todos los niños. El juego culmina cuando los niños terminan de ordenar las pulseras según el orden establecido.

Materiales: Pulseras de colores, fichas con patrones, hojas de bond.

2.2.4.14. Juego de mesa 15. "Ayuda a colocar las púas al erizo"

Este juego busca fomentar el desarrollo de la concentración al colocar en el erizo las púas de colores que están hechos de papel. Así mismo, el juego busca que el estudiante se concentre en identificar el orden de los colores de las púas.

Reglas: Colocar las púas según el orden establecido.



Propósito: Ejercitar la actividad mental de los niños para relacionar número y color.

Desarrollo: Se les entrega a cada niño una ficha con la silueta de un erizo, junto a conos de diferentes colores. Se realiza una demostración amplificada en la pizarra y se explicara a los preescolares la dinámica de la ejercicio. Los niños trabajan relación de número y cantidad. Luego Intercambiaran entre niños sus fichas, para realizar diferentes cartillas. El juego termina cuando los niños logren colocar las púas del erizo.

Materiales: Ficha con silueta de erizo, conos de colores, hojas bond, plumones.

2.2.4.15. Juego de mesa 17. “Secuencia de colores y emociones”

Este juego es una herramienta educativa que tiene por propósito desarrollar habilidades cognitivas y motores. Así mismo, ofrece varias series de ejercicio que tienen un orden secuencial para mejorar en el estudiante la coordinación, la memoria y la capacidad de concentración. Su complejidad se determina por el número de estímulos presentados. Así mismo, consiste en seguir patrones o secuencias de objetos, sujetos, y otros, considerando varias características y cualidades. Estas pueden tener relación incluso son aspectos de conducta como las emociones.

Reglas: Obedecer los estímulos.

Propósito: Ejercitar la actividad mental de los niños relacionando color y emoción.



Desarrollo: La profesora presentara en la pizarra tres caras de colores con diferentes emociones: amarillo- alegre, azul -triste, rojo- enojado. En seguida también se mostrará un patrón de secuencia en la pizarra. A cada niño se le repartirá círculos de colores, para que puedan realizar su secuencia y al momento de demostrar, se pedirá que lo hagan también demostrando la emoción que corresponde.

Materiales: Siluetas de Emociones, patrones de secuencia, rostro del niño, hojas bond, colores.

2.2.4.16. Juego de mesa 18. “Patrones musicales a ritmo de la familia Adams”

El presente juego es adaptado del método musicograma, que consiste en guiar a escuchar música clásica a personas que desconocen de la música, fue creado por el instructor Jos Wuytack. Esta estrategia desarrolla un método de audición activa en el estudiante, al reemplazar las notas musicales clásicas por sencillas y accesibles. Permite implementar las aulas de tecnología para propiciar el desarrollo de técnicas auditivas.

Reglas: Participar de manera activa y guardar silencio cuando se requiere.

Propósito: Fomentar la atención dividida y paciencia en los niños, para el logro de un fin establecido a través de la música.

Desarrollo: Se les presenta un cartel grande con las pautas de ritmo sencillos, en seguida se les hará escuchar a los niños el audio titulado



“Locos Adams”, señalando con su dedo índice, el ritmo que deben llevar los niños en un tiempo determinado.

Materiales: Cartel gigante, equipo de sonido, patrones de ritmo para cada niño, hojas bond.

2.2.4.17. Juego de mesa 19. “Juego de memoria – Mari memoria”

El juego de memoria fue creado en la antigua Grecia y Roma, con la finalidad de mejorar la memoria y el aprendizaje a través de la técnica mnemotécnicas. La mencionada técnica tiene por intención asociar o juntar imágenes, palabras u otros con sus respectivos pares, siguiendo un patrón de movimientos por los jugadores, además este juego se realiza en grupo. Cabe precisar que el en siglo XIX se crearon las primeras tarjetas de memoria en pequeñas tarjetas, y su complejidad consiste en el número de tarjetas.

Reglas: Respetar el orden de participación.

Propósito: Fortalecer la atención dividida y ejercitar la actividad mental de los niños.

Desarrollo: Para esta actividad es necesario formar grupos, y se les entrega una Mari memoria de objetos y un dado. En seguida se realizará una demostración, similar a un juego tradicional de memoria. Se entregará una tabla de puntaje a cada par, e inicia el juego, gana el que tiene más puntaje

Materiales: Dado, mariquita, tabla de puntaje, plumones y voz

2.2.4.18. Juego de mesa 20. “Patrones numéricos con Rock”

Este juego busca fomentar el desarrollo de la concentración a través de seguir patrones numéricos, esta vez al ritmo del rock

Reglas: Participar activamente

Propósito: Mejorar la atención dividida por medio de la coordinación, realizando un patrón numérico y acompañado de un sonido.

Desarrollo: Se les presenta un cartel grande con números en filas de manera vertical. Seguidamente fometar a los niños que oigan la siguiente canción “We will rock you” de genero rock. Después de asignar a cada infante una ficha donde se encuentran los números de forma vertical. Se les indica a los niños que presten atención para que observen el ejemplo que realizara utilizando las ficha y los dedos de la mano, para terminar la actividad se realiza en grupos, y así observar detenidamente que niño y niña logran realizar el patrón de los números con los dedos de la mano.

Materiales: Ficha de números, dedos, cartulina, música.

2.2.5. Atención

Los procesos cognitivos que necesitan una respuesta muscular a una actividad se basan en la atención (Machado, Márquez, & Acosta, 2021). Estos procesos, al funcionar adecuadamente mejora los niveles de aprendizajes en los estudiantes. Así mismo, tiene una red de conexiones corticales y subcorticales con predominio en el hemisferio derecho, y es un estado neurocognitivo cerebral que prima sobre la percepción y la acción.



La concentración es la capacidad para prestar interés en estímulos o sucesos de manera objetiva. Así mismo, desde la psicología la atención se considera Como una faceta de la percepción, ya que se concentra en la función de recolección, en consideración los filtros que se almacenan en lo más profundo de la conciencia. Así también, la atención, es concebida como un mecanismo que tienen el poder de controlar y regular aquellos procesos cognitivos dados en situaciones de aprendizajes.

Según (Machado, Márquez, & Acosta, 2021), expone que existen tipos de atención:

2.2.5.1. Atención selectica o focalizada

Responde a aquella habilidad que permite centrarse en acciones para atender una situación determinada. Así mismo, otros especialistas consideran que este tipo de atención evita que la memoria se sobrecargue por la cantidad de información que recibe por segundo. Por ello, la atención selectiva, solo deja pasar la información más relevante y significativa e ignora lo que no es importante. En ese sentido, se recomienda estímulos novedosos y significativos.

2.2.5.2. Atención sostenida

Esta se considera cuando una persona está atenta a los requisitos para ejecutar una determinada actividad. La atención sostenida, se refiere aquella destreza del sujeto para preservar la concentración frente a un estímulo por un tiempo determinado y suficiente, donde no obedece a distracciones o estímulos que lo desvincule de su intención.



2.2.5.3. atención dividida

Es aquella capacidad para atender a la exposición simultánea a dos estímulos, o cuando se genera una alta carga de estímulos, la persona consigue repartir sus recursos para cumplir con todas las tareas. Se basa específicamente en aquella capacidad de cambiar con facilidad la atención de un foco a otro, lo cual, le permite prestar atención a varios estímulos de manera óptima y eficaz.

La concentración es la fuente que consiente el ingreso de datos, mantener y retenerla, y su papel es fundamental para el proceso de aprendizaje más aun cuando se propicia a través de situaciones novedosas que llamen el interés de los estudiantes, además es la que permite focalizar los aprendizajes desde los procesos cognitivos (Sánchez, 2019).

La concentración viene a ser una cualidad propia de la atención, como lo afirma (Machado, Márquez, & Acosta, 2021). Es por ello, que se concibe como aquella función de estabilidad que permite centrarse hacia un objeto o suceso determinado, y su característica fundamental es que se diferencia por la magnitud de atención que le dedica a ello.

Del mismo modo, la concentración es entendida como la desempeño de mantener la concentración sin distraer al recibir otros estímulos, y hace uso de los sentidos para captar mejor la información (Sánchez, 2019).

Este proceso tiene su relevancia al momento en que el estudiante aprende, y este se asemeja al tipo de atención voluntaria, ya que el rol que se asume es motivado e involucra estímulos. La concentración se considera como aquella habilidad que facilita focalizar la atención por periodos prolongados. Además, a ello, existen determinantes como la intensidad,



repetición, novedad, cambio e interés que fomenta la concentración en determinadas situaciones.

En ese sentido, cabe resaltar que la atención y concentración mantienen una relación entre sí y otros, por lo que, su vínculo es a través de los estímulos que reciben del exterior y del interior. Es así, que en el nivel inicial es importante trabajar la atención y concentración, para fortalecer habilidades a través de procesos cognitivos y que los lleven a mejorar sus aprendizajes. La voluntad es un factor esencial en la evolución del proceso pedagógico de los niños, ya que se desenvuelve como un mecanismo automático reflejo que motiva al estudiante a atender. En términos sencillos, la atención permite al estudiante mantenerse vigilantes en el tiempo y motiva el interés del mismo por la información que quiere introducir en su memoria (Sánchez, 2019).

Entonces, es necesario fomentar el desarrollo de la atención desde edades tempranas, con la finalidad de desarrollar competencias desde actividades que realiza el docente. La instrucción, es el proceso que requiere del desarrollo de la atención

Ahora cuando hablamos de proceso de aprendizaje, nos referimos a que, es fundamental para que el estudiante sistematice y analice la información que tiene a su alcance, ya sea de manera directa o indirecta. El aprendizaje viene a ser aquel resultado de un proceso cognitivo interno que requirió de muchos esfuerzos y concentración por parte del sujeto, se da en determinados espacios o contextos, como social, cultural y otros. Así mismo, modifica el comportamiento del sujeto que aprende según las



experiencias vividas y las habilidades desarrolladas por estímulos internos y externos propios de su realidad.



2.3. Marco conceptual

a) Atención:

Proceso cognitivo que permite concentrarse en actividades específicas (Sevilla, 2019).

b) Atención selectiva o focalizada:

Proceso que permite especificar actividades centradas en un propósito (Loza, 2023).

c) Atención sostenida:

Proceso que permite generar en la persona la concentración en las cualidades o requisitos de una actividad (Vejar & Perez, 2022).

d) Atención dividida:

Proceso que fomenta centrarse en los pequeños estímulos y cumplir con todas **las demandas** (Vejar & Perez, 2022).

e) Juegos de mesa:

Actividades que favorecen la concentración y el desarrollo social, así mismo, genera el razonamiento y reflexión sobre lo que se debe hacer para llegar a una meta (Vejar & Perez, 2022).



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION

3.1. Diseño de la investigación

Debido a la manipulación intencionada de la variable independiente, el presente proyecto de investigación tiene un diseño de investigación **EXPERIMENTAL** (Hernandez & Fernandez, 2018).

3.2. Tipo de la investigación

3.3. Dado que las aportaciones de esta actividad investigadora pretenden arrojar luz sobre una cuestión de la realidad relacionada con la gestión del estudio de una determinada materia, el tipo de investigación es de carácter **APLICATIVO** (Hernandez & Fernandez, 2018).

3.4. Nivel de la investigación

El nivel de investigación se ajusta a la investigación **CORRELACIONAL**, que examina las variables por separado antes de analizar su relación. Este tipo de investigación se centra en establecer si existe una asociación entre las variables examinadas. (Hernandez & Fernandez, 2018); la investigación que se presentará será de carácter correlacional, ya que



medirá la asociación entre la inteligencia emocional y los juegos tradicionales.

3.5. Población y muestra

3.6. Población

Un grupo de personas o cosas que comparten una serie de características se denomina población (Hernandez & Fernandez, 2018).

En consecuencia, todo el alumnado de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de Juliaca conforma la población investigada.

3.6.1. Muestra

Según Córdova (2018), la muestra es parte de una población que se tiene en cuenta como representación de la misma, reza la declaración.

En este caso se ha seguido un muestreo a juicio del investigador, por lo que la muestra en estudio está representada por 23 niños y niñas de 5 años de la sección "B" de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca.

3.7. Técnicas e instrumentos

3.7.1. Técnicas

La técnica de extracción de datos de esta investigación es la observación. Esta consiste en utilizar los sentidos con la designio de obtener información relevante sobre los indicadores de la investigación (Fernandez & Potenciano, 2021), La observación, básicamente inicia desde el momento en que el investigador se contacta con el campo de investigación al captar y registrar con detalle información relevante para la investigación (Angrosino, 2012).



3.7.2. Instrumentos

Para determinar el nivel de atención y memoria, una prueba de detección y evaluación de problemas de aprendizaje en estas áreas sirve como herramienta de recogida de datos.

3.8. Materiales y equipos

A continuación, se exponen los materiales y equipos para la realización de la investigación.

a) Materiales

- ✓ Lápiz
- ✓ Corrector
- ✓ Tablero
- ✓ EPP
- ✓ Cuaderno de apuntes
- ✓ Escritorio

b) Equipos

- ✓ Cámara digital
- ✓ Laptop
- ✓ Impresora

3.9. Ubicación de la zona en estudio

El área de estudio se ubica en la Institución Educativa Inicial Villa Hermosa N° 309 de Juliaca, perteneciente a la provincia de San Román en el departamento de Puno. Se encuentra a 3831 msnm y tiene las siguientes coordenadas geográficas: latitud: 15°29'15.94" S, longitud: 70° 9'24.78O.

Figura 1

Ubicación del área en estudio



Nota. Obtenidos de Google Earth.

3.10. Procedimiento metodológico

Para el cumplimiento del presente objetivo se realizarán los siguientes procedimientos:

ETAPA 1 – Elaboración de un test para identificar y evaluar problemas en el aprendizaje de la atención y la memoria.

El test tiene por finalidad evaluar la determinación del nivel de atención y la memoria. Además, cabe mencionar que este instrumento se puede emplear tanto de forma individual como colectiva.

Dicho instrumento esta basada en la Guía propuesta por el Ministerio de Educación del Estado Plurinacional de Bolivia (MINEDUBOL, 2012), en la cual se ofrece varios recursos psicométricos al llevar a cabo la evaluación de la atención y la memoria en los niños y niñas. Así mismo, se divide el instrumento en dos áreas; en primer lugar, considera ítems de atención que se clasifica en la atención selectiva, dividida y sostenida; la segunda parte está centrada en la evaluación de la memoria a corto y largo plazo. Dicho instrumento consta de 18



ítems referidos al nivel de atención y concentración, sin embargo, para esta investigación se adaptó según el propósito de la misma y solo se consideró la primera parte, conteniendo solo 10 ítems. La calificación de los instrumentos según las respuestas de los niños a cada ítem fue en la escala de 1(bajo), 2 (moderado), 3 (medio) y 4 (alto). Estas son valoradas en los siguientes niveles de aprendizaje: inicio (menos 10), en proceso (11-20), logrado (21-30) y logro destacado (31-40); estos niveles se basan en aquellos dados por el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016).

Posteriormente se realizará la **validación** del instrumento para determinar si es aplicable, mediante especialistas colegiados, luego de su revisión se procederá a determinar la **confiabilidad** del cuestionario basado en el alfa de Cronbach; esta técnica permitirá calcular la fiabilidad del instrumento de medida, a partir de un conjunto de ítems que deben evaluar el mismo constructo o dimensión teórica.

ETAPA 2 – Aplicación del instrumento

Se contactará con la institución educativa pertinente para solicitarle permiso para utilizar el instrumento.

Se entregará a la docente del aula los cuestionarios para que los niños contesten.

Habrán instrucciones paso a paso sobre cómo rellenar las encuestas. Se subrayará el carácter autoadministrado del cuestionario, su confidencialidad y su transmisión casi instantánea.

En el cuestionario no se incluirán divisiones, grados, nombres ni apellidos.

Una vez obtenidos, los datos se tratarán en bases de datos para cálculos estadísticos tanto descriptivos como inferenciales.



ETAPA 3 – Procesamiento de datos

Con el propósito de procesar los datos que se obtendrán del instrumento, se utilizará el programa SPSS v26, que facilitará la realización de cuadros y gráficos estadísticos, que servirá para comparar los resultados del cuestionario, también se utilizara el programan Microsoft Excel, que permitirá utilizar hojas de cálculo, manipular datos numéricos, crear tablas y gráficos estadísticos en base a la información obtenida del instrumento.

Esta investigación analizara e interpretara la información obtenida a través del diseño de la prueba t de Student al presentar la distribución de probabilidad. Dicha prueba es una herramienta que permite evaluar las medias de una o dos poblaciones a través de la prueba de hipótesis y se utiliza para una muestra menos de 30 elementos, sujetos u otros (Arias, 2012). Así mismo, los resultados presentados por el Pre y Post Test se tomarán en cuenta las medidas de tendencia central, entre ellas la media aritmética y varianza. En ese entender, para alcanzar los objetivos y objetivos específicos se utilizará el presente diseño.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

4.1. Resultados

4.1.1. Análisis de la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención de la ciudad de Juliaca 2024

En la tabla 3, se presentan los hallazgos. del pretest, los cuales sirven como base para compararlos con los del posttest, después de la intervención con juegos de mesa. Se analizan las diferencias en las puntuaciones de atención de los niños de 5 años entre ambos momentos.

Tabla 2

Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención.

Niveles	Rangos	Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Inicio	Menos de 10	0	0	0	0
Proceso	11 a 19	1	4,35	0	0
Logrado	20 a 28	12	52,17	6	26,09
Logro destacado	29 a 37	10	43,48	17	73,91
Total		23	100	23	100

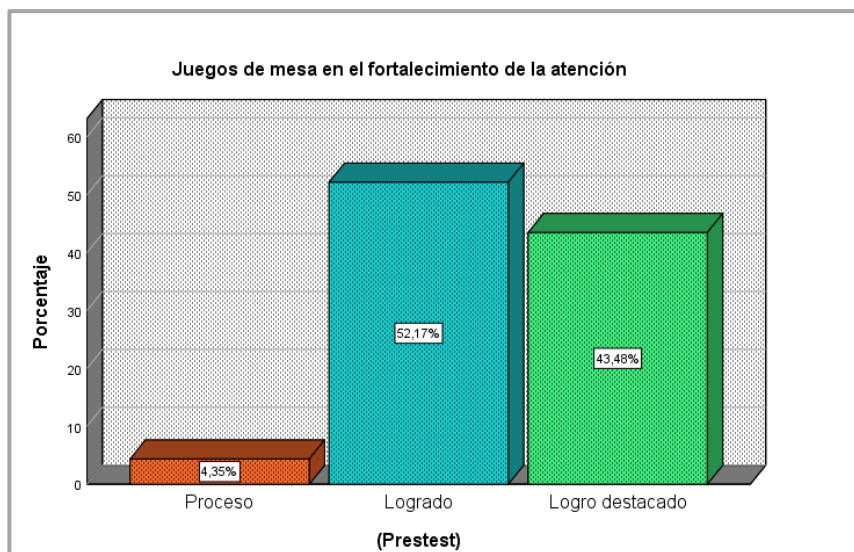
Nota. Exportado del SPSS V-25.

En la figura 2, referidas a la variable de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención, se observa que, del total de 23 preescolares de 5 años de la I.E.I.

N° 309 Villa Hermosa, en el pretest, ningún niño se encontraba en el nivel "Inicio", lo que menciona que todos los participantes ya poseían un nivel básico adecuado de las habilidades evaluadas, con un 4,35% en el nivel "Proceso", un 52,17% en el nivel "Logrado", y un 43,48% en el nivel "Logro destacado" (29 a 37), lo que refleja que muchos ya sobresalían.

Figura 2

Pretest Influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención.

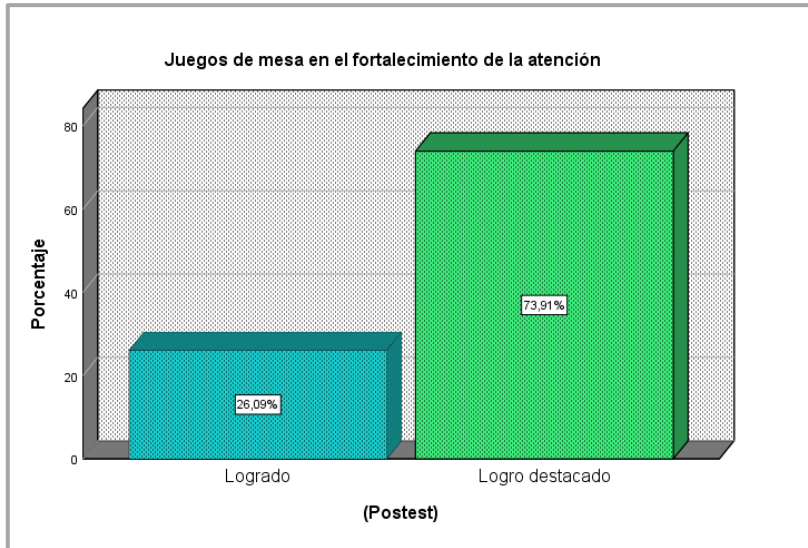


Nota: Interpretación grafica del SPSS V-25.

En la figura 3 evidenciaron que todos los preescolares avanzaron, eliminándose los niveles "Inicio" y "Proceso", lo que señala una mejora generalizada; el porcentaje en el nivel "Logrado" disminuyó al 26,09%, lo que indica que muchos preescolares progresaron al nivel "Logro destacado", que aumentó significativamente al 73,91%. Estos resultados muestran capacidad de responder adecuadamente a los estímulos que se experimentan en el entorno del desarrollo de diferentes actividades, existe cambios no tan significativos o representativos, ya que, en este grupo no se aplicó ningún experimento, y su nivel de atención en general es aceptable.

Figura 3

Postest Influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención.



Nota: Interpretación grafica del SPSS V-25.

4.1.2. Identificar la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención selectiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024.

La tabla 3, presenta los hallazgos del pretest y el postest en función de los niveles de desempeño de los preescolares en la dimensión evaluada, distribuidos en cuatro rangos: Inicio, Proceso, Logrado, y Logro destacado, a continuación, se analiza la información y las implicaciones de los datos.

Tabla 3

Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención selectiva

Niveles	Rangos	Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Inicio	5 a 8	1	4,35	0	0
Proceso	9 a 12	4	17,39	2	8,80
Logrado	13 a 16	14	60,87	14	60,87
Logro destacado	17 a 24	4	17,39	7	30,43

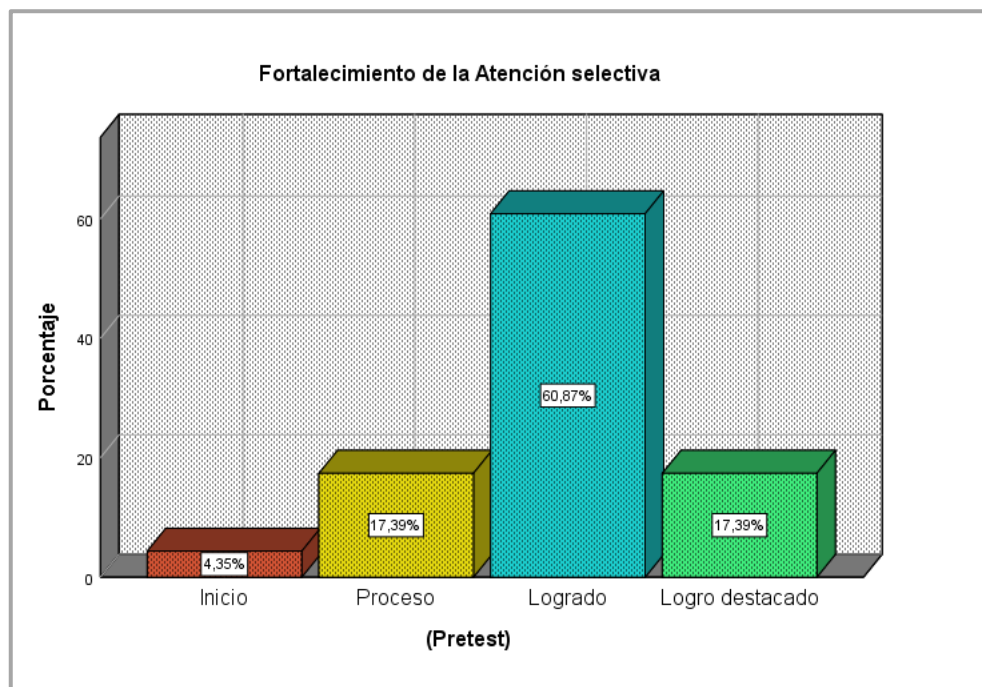
Total	23	100	23	100
-------	----	-----	----	-----

Nota. Exportado del SPSS V-25.

En la figura 4, se puede evidenciar que al aplicar el pre test en la extensión de la atención selectiva del grupo control, el 60,87 % (14 preescolares) se encuentran en el nivel logrado, lo que indica un dominio adecuado de la habilidad evaluada, mientras que un 17,39% estaba en el nivel "Logro destacado", mostrando un desempeño sobresaliente; solo el 17,39% (4 preescolares) se encontraba en el nivel "Proceso", reflejando un desarrollo intermedio, y un 4,35% (1 preescolar) estaba en el nivel "Inicio", lo que sugiere que la mayoría ya tenía una base en la habilidad evaluada antes de la intervención.

Figura 4

Prestest de Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida.



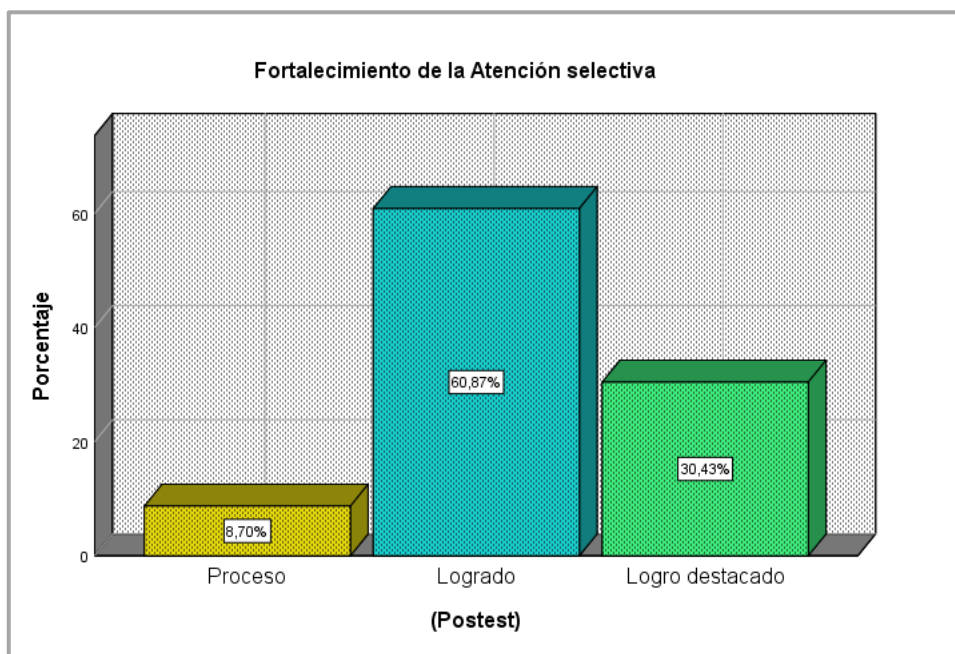
Nota: Interpretación grafica del SPSS V-25.

En la figura 5 se observa que la intervención fue exitosa para mejorar el desempeño de los preescolares, la eliminación del nivel "Inicio" y la disminución

en el nivel "Proceso" (8,70%) indican que la mayoría avanzó a niveles más altos. La proporción de niños en el nivel "Logrado" (60,87%) se mantuvo constante, sugiriendo que consolidaron su rendimiento; además, el aumento en el nivel "Logro destacado" (30,43%) destaca el impacto de la intervención en la mejora del rendimiento, especialmente en los niños que ya sobresalían, ayudándolos a alcanzar un nivel superior.

Figura 5

Postest de Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida.



Nota: Interpretación grafica del SPSS V-25.

4.1.3. Identificar la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024.

La tabla 4, presenta los hallazgos del pretest y el postest en función de los niveles de desempeño de los niños en la dimensión evaluada, distribuidos en cuatro rangos: Inicio, Proceso, Logrado, y Logro destacado, a continuación, se analiza la información y las implicaciones de los datos.

Tabla 4

Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida.

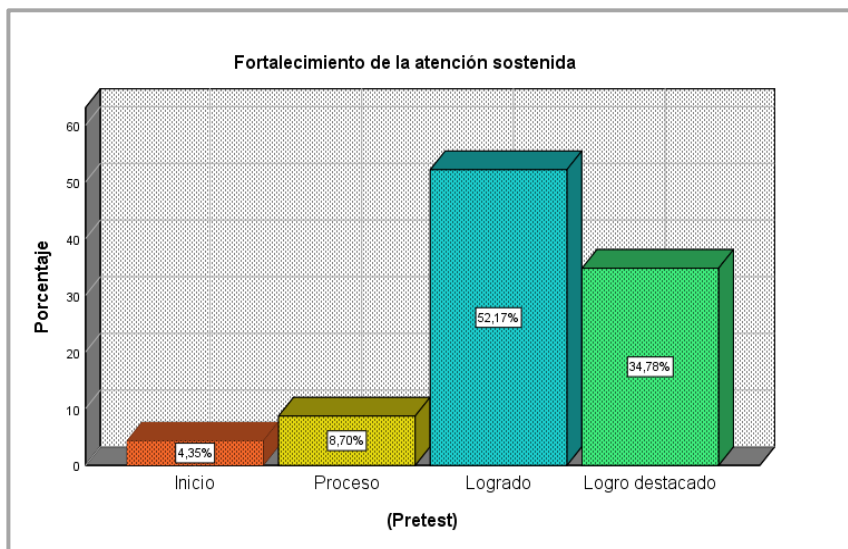
Niveles	Rangos	Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Inicio	1 a 2	1	4,35	0	0
Proceso	3 a 4	4	8,70	0	0
Logrado	5 a 6	14	52,17	14	60,87
Logro destacado	7 a 8	4	34,78	9	39,13
Total		23	100	23	100

Nota. Exportado del SPSS V-25.

La figura 6 correspondiente al grupo control sobre la segunda dimensión de atención sostenida, se evidencia que un 4,35% (1 preescolar) estaba en el nivel "Inicio", el 17,39% (4 preescolares) se encontraba en el nivel "Proceso", reflejando un desarrollo intermedio y que el 41,6% (10 preescolares), alcanzaron el nivel logrado, lo que significa que son capaces de mantener la atención frente a actividades que les interesa; del mismo modo, el 34,78% (8 preescolares) de se encuentran en el nivel logro destacado. Esto establece una línea base positiva para evaluar los efectos de la intervención.

Figura 6

Pretest juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida.

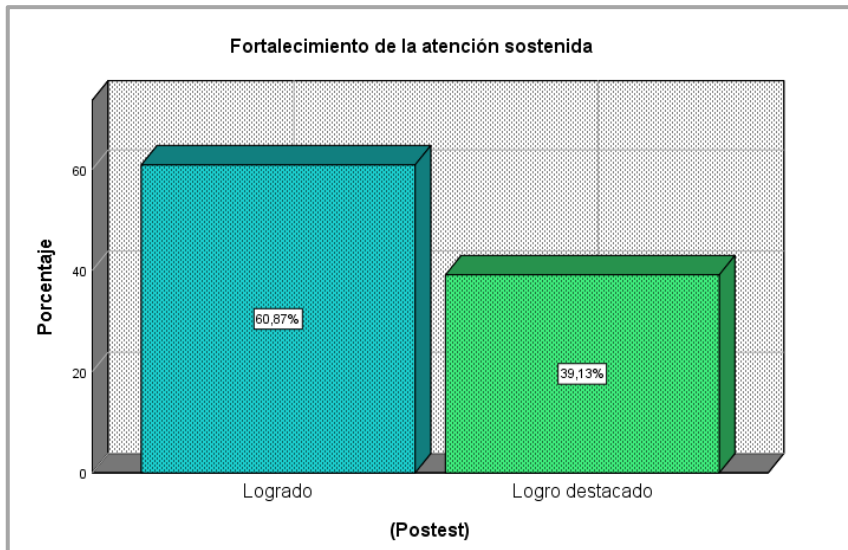


Nota: Interpretación grafica del SPSS V-25.

En la figura 7 se muestra que la intervención fue exitosa al eliminar los niveles más bajos de desempeño ("Inicio" y "Proceso") y aumentar el porcentaje de niños en los niveles más altos ("Logrado" con 60,87% y "Logro destacado" con 39,13%). Este cambio indica una mejora considerablemente relevante en la mayoría de los niños, quienes no solo consolidaron su desempeño, sino que algunos incluso superaron las expectativas. El aumento en el nivel "Logro destacado" resalta la efectividad de la intervención en mejorar la atención selectiva y otras habilidades, permitiendo a los niños alcanzar un nivel superior de rendimiento.

Figura 7

Postest juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida.



Nota: Interpretación grafica del SPSS V-25.

4.1.4. Identificar la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención dividida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024.

La tabla 5, presenta los hallazgos del pretest y el postest en función de los niveles de desempeño de los niños en la dimensión evaluada, distribuidos en cuatro rangos: Inicio, Proceso, Logrado, y Logro destacado, a continuación, se analiza la información y las implicaciones de los datos.

Tabla 5

Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención dividida.

Niveles	Rangos	Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Inicio	3 a 5	0	0	0	0
Proceso	6 a 8	10	43,48	2	8,70
Logrado	9 a 11	13	56,52	16	69,57
Logro destacado	12 a 16	0	0	5	21,74

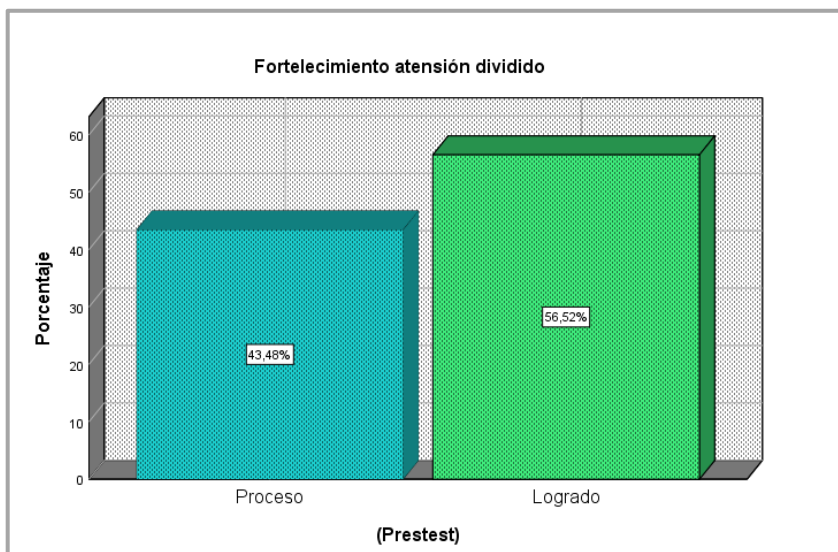
Total	23	100	23	100
-------	----	-----	----	-----

Nota. Exportado del SPSS V-25.

En la figura 8, muestran una distribución diversa de los niños en relación con la habilidad evaluada, con una mayoría del 56,52% ubicada en el nivel "Logrado" , lo que indica que ya tenían un rendimiento adecuado en la habilidad antes de la intervención; sin embargo, el 43,48% de preescolares se encontraba en el nivel "Proceso" , lo que sugiere que existía un grupo considerable con un desempeño intermedio que requería un apoyo adicional para mejorar y alcanzar niveles más altos.

Figura 8

Pretest juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención



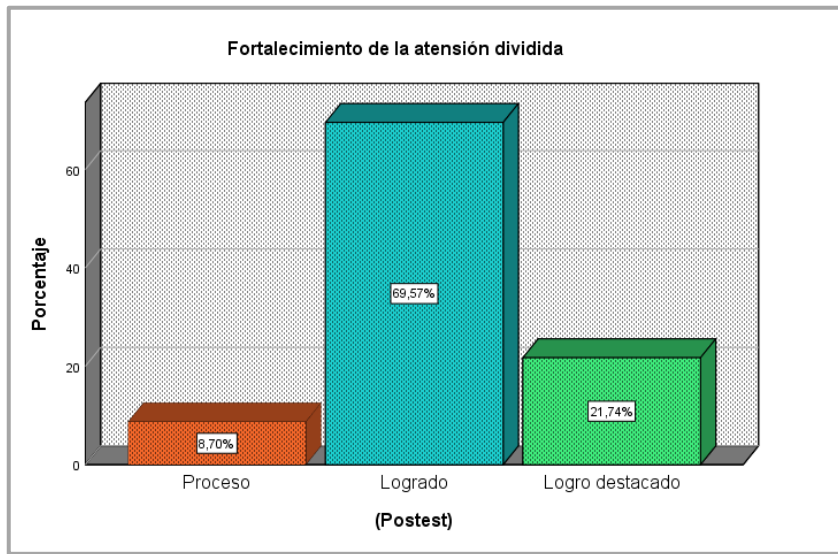
Nota: Interpretación grafica del SPSS V-25.

En la figura 9 se muestra que en el postest, el 0% de los preescolares se encontraba en el nivel "Inicio" , lo que indica una mejora significativa en todos los participantes; el porcentaje de niños en el nivel "Proceso" disminuyó del 43,48% al 8,70%, lo que sugiere un avance hacia niveles superiores; en el nivel "Logrado", el porcentaje aumentó del 56,52% al 69,57%, consolidando el

desempeño de los preescolares; además, en el nivel "Logro destacado", el 21,74% alcanzó este nivel, reflejando una mejora notable en el rendimiento general, con un grupo de preescolares que logró sobresalir aún más.

Figura 9

Protest juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención



Nota: Interpretación grafica del SPSS V-25.

4.2. Confiabilidad y validez del instrumento

4.2.1. Confiabilidad

Se utilizará la herramienta estadística de análisis alfa de Cronbach; Vara afirma que se utilizará SPSS VS 25 para el procedimiento.

Tabla 6

Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
α de Cronbach	N de elementos
,805	10

Nota: Exportado del SPSS V-25.

4.2.2. Validez

El instrumento utilizado en esta investigación fue considerado «coherente» por expertos en la materia que certificaron y validaron su conformidad.

4.2.3. Prueba de normalidad

Tras observar la tabla 17, los datos examinados evidencian que hay menos de 50 participantes (23 preescolares) se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk, los hallazgos evidenciaron un nivel de significancia de 0.000 en el pretest y <0.001 en el posttest, lo que indica que las variables mantienen una distribución de carácter no normal, ya que el p-valor es $< \alpha$ (0,05), a partir de ello se aprovechara la prueba de Chi cuadrado para cuantificar la correlación de variables.

Tabla 7

Shapiro-Wilk

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,736	23	,000
Posttest	,878	23	<,001

Nota: Exportado del SPSS V-25.

4.3. Procedimiento de tratamiento de datos

En los días y meses que mejor le convengan a la investigadora, se realizará el estudio denominado «Los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Villa Hermosa N° 309».

4.4. Contrastación de hipótesis

Se utilizará el Chi-cuadrado de Pearson para evaluar las hipótesis.

4.4.1. Corroboración de hipótesis

4.4.1.1. Corroboración de hipótesis general

Ha: Los juegos de mesa influirán en un nivel medio en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa.

Ho: Los juegos de mesa no influirán en un nivel medio en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa.

Tabla 8

Prueba de chi cuadrado Hipótesis General

Prueba de Chi cuadrado					
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,270a	1	,602		
Corrección de continuidad ^b	,017	1	,895		
Razón de verosimilitud	,270		,601		
Prueba exacta de Fisher				,707	,448
Asociación lineal por lineal	,259	1	,610		
N de casos válidos	23				

Nota: Exportado del SPSS V-25.

Interpretación: El cociente de probabilidad es del 94% (0,602) con un nivel de confianza Chi-cuadrado de Pearson del 1%, y la conexión lineal (por lineal) es de 0,610, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, por lo tanto, los juegos de mesa influirán en un nivel medio en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa.

4.4.1.2. Corroboración de hipótesis específica 1

Ha: Los juegos de mesa influirán en un nivel moderado en el fortalecimiento de la atención selectiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa

- **Ho:** Los juegos de mesa no influirán en un nivel moderado en el fortalecimiento de la atención selectiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa

Tabla 9

Prueba de chi cuadrado Especifico 1

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,269a	2	,000
Razón de verosimilitud	,269	2	,000
Asociación lineal por lineal	,270	1	,666
N de casos válidos	23		

Nota: Exportado del SPSS V-25.

Interpretación: El cociente de probabilidad es del 94% (0,569) con un nivel de confianza Chi-cuadrado de Pearson del 1%, y la conexión lineal (por lineal) es de 0,270, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, por lo tanto, los juegos de mesa influirán en un nivel moderado en el fortalecimiento de la atención selectiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa.

4.4.1.3. Corroboración de hipótesis específica 2

- **Ha:** Los juegos de mesa influirán en un nivel medio en el fortalecimiento de la atención sostenida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa.
- **Ho:** Los juegos de mesa no influirán en un nivel medio en el fortalecimiento de la atención sostenida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa.

Tabla 10

Prueba de chi cuadrado específica 2

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,800a	2	,000
Razón de verosimilitud	1,270	2	,523
Asociación lineal por lineal	,429	1	,510
N de casos válidos	23		

Nota: Exportado del SPSS V-25.

Interpretación: Como el valor de sig. (valor crítico Observado), $0,000 < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que , entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, por lo tanto, los juegos de mesa influirán en un nivel medio en el fortalecimiento de la atención sostenida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa.

4.4.1.4. Corroboración de hipótesis específica 3

- **Ha:** Los juegos de mesa influirán en un nivel alto en el fortalecimiento de la atención dividida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa.
- **Ho:** Los juegos de mesa no influirán en un nivel alto en el fortalecimiento de la atención dividida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa.

Tabla 11

Prueba de chi cuadrado específica 3

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	3,850a	2	,000
Razón de verosimilitud	4,605	2	,090
Asociación lineal por lineal	3,429	1	,510
N de casos válidos	23		

Nota: Exportado del SPSS V-25.



Interpretación: El cociente de probabilidad es del 98% (3,850) con un nivel de confianza Chi-cuadrado de Pearson del 1%, y la conexión lineal (por lineal) es de 3,429, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, por lo tanto, los juegos de mesa influirán en un nivel alto en el fortalecimiento de la atención dividida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa.

4.5. Discusión

En esta investigación cabe precisar que al interpretar los datos capturados., se pudo identificar que al emplear los juegos de mesa, hubo mejoras en el desarrollo de la habilidad de la atención en los niños 5 años de la Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa; tras la intervención con juegos de mesa en el posttest, los niños se encuentra en los niveles "Logrado" de 26.09%, lo que indica que muchos preescolares progresaron al nivel "Logro destacado", que aumentó significativamente al 73,91%, lo cual coinciden con los siguientes estudios previos, respaldando el valor de las actividades recreativas, en particular los juegos de mesa, para ayudar a los niños de cinco años a desarrollar su capacidad de atención

De igual forma con respecto a Gómez & Garay (2023) encontró que el 100% de los niños mejoraron sus funciones cognitivas avanzadas. y su capacidad para mantener la atención, mientras que la investigación actual refleja una mejora significativa, aunque no tan absoluta, especialmente en la transición de los niveles "Logrado" a "Logro destacado". Llimpe & Almidon (2023) observaron una mejora del 83% en la atención de los niños mediante el uso de juegos lúdicos. Los resultados de nuestra investigación coinciden con este hallazgo, mostrando



también una mejora sustancial en la atención, aunque nuestro enfoque fue más específico, al centrarnos en juegos de mesa como herramienta estructurada para potenciar la atención, lo que permitió un control más preciso sobre la intervención.

El estudio de Narváez & Tocas (2022) sobre la relación entre música y atención en niños de 3 años muestra una correlación positiva moderada, sugiriendo que, al igual que el juego, las actividades sensoriales y recreativas pueden mejorar la atención en los niños; aunque nuestra investigación no incluyó música, respalda la idea de que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo cognitivo infantil. Por otro lado, el estudio de Coronado (2021), que implementó un programa de juegos lúdicos para mejorar la atención en el aprendizaje, encontró resultados similares a los de nuestra investigación, al confirmar que las actividades lúdicas estructuradas son efectivas para potenciar el proceso cognitivo y el aprendizaje. Finalmente, el trabajo de Palacios (2020) también resalta que los juegos mejoraron significativamente la atención de los niños de 3 años, lo que refuerza la relevancia del juego como herramienta educativa para mejorar la atención en la educación inicial.

A diferencia del estudio de Vejar & Pérez (2022), que se centró en el uso de juegos recreativos para reducir el estrés durante la pandemia, el presente estudio se focaliza en el fortalecimiento directo de la atención mediante juegos de mesa, logrando mejoras significativas en la concentración. Mientras que en el estudio de Suárez & Escamilla (2021), las actividades lúdicas no fueron suficientes por sí solas para mejorar la atención, esta investigación resalta la efectividad de una intervención bien estructurada, sugiriendo que la planificación adecuada de las



actividades juega un papel crucial. Por último, el trabajo de Sevilla (2019), que analizó el uso de juegos interactivos en niños con TDAH, también apoya la idea de que los juegos pueden mejorar la atención, mostrando que incluso en niños sin trastornos específicos, los juegos de mesa pueden tener un impacto positivo en su concentración y rendimiento cognitivo.

Por otro lado, el estudio de Loza (2023) destacó los efectos positivos de un programa de juegos educativos centrado en la inteligencia emocional infantil de 3 a 6 años, mejorando áreas clave como la atención a los sentimientos, la claridad emocional y la regulación emocional, lo que hace hincapié en la relevancia crucial de las actividades lúdicas en el desarrollo socioemocional infantil. Según Salas (2022) se centró en la mejora de la atención voluntaria en niños de 4 años mediante juegos diseñados en PowerPoint, mostrando una mejora significativa en la capacidad de concentración, aunque utilizando una herramienta tecnológica en lugar de juegos físicos. Aunque ambos estudios coinciden en la efectividad de las actividades lúdicas para potenciar habilidades cognitivas y emocionales, la diferencia radica en el tipo de recursos empleados: Loza usó juegos físicos y prácticos, mientras que Salas optó por herramientas digitales, lo que aporta un enfoque más dinámico pero dependiente de la disponibilidad tecnológica.



CONCLUSIONES

- Primera:** Se determinó la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa en donde se mejora su concentración durante periodos prolongados, optimiza su percepción y favorece el desarrollo cognitivo al recibir estímulos del entorno y asignar recursos para realizar actividades, demostrando que 73,91% de los niños responden positivamente al fortalecimiento de la atención,
- Segunda:** Se identificó la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención selectiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa, ya que favorece que su cerebro procese solo la información novedosa e interesante. Por ello, las actividades propuestas son clave para el desarrollo de esta habilidad; en donde el 60,87% de los niños se mantienen constantes.
- Tercera:** Se identificó la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa, destacándose que los juegos de mesa fortalece significativamente la atención sostenida en niños de 5 años, ya que les permite mantener y controlar su concentración frente a estímulos. Este desarrollo favorece que el niño aprenda a enfocar su atención en objetivos claros, promoviendo su crecimiento integral, generando que el 60,87% obtuviera un resultado logrado, mientras que el 39,13% alcanzó el logro destacado



Cuarta: Se identifico la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención dividida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa, permitiéndoles cambiar el foco de atención con flexibilidad sin perder interés ni concentración, es decir que la función cognitiva dirija los recursos hacia un objetivo específico y por un tiempo determinado, procesando tanto los estímulos externos como internos; en donde el 21,74% alcanzó el logro destacado.



RECOMENDACIONES

- Primera:** Se recomienda capacitar a los docentes y facilitadores en el uso adecuado de estos recursos lúdicos, para maximizar su impacto en el aula. La formación continua en técnicas de gestión del tiempo y recursos durante las actividades con juegos de mesa puede potenciar aún más los beneficios observados en esta investigación.
- Segunda:** Se recomienda que las futuras docentes ofrecer diferentes recursos a los niños para fomentar el desarrollo de la atención sostenida para que sean capaces de mantener su concentración frente a estímulos distractores que le impidan lograr sus tareas o actividades asignadas.
- Tercera:** Se recomienda que las docentes del nivel inicial realicen actividades novedosas e interesantes que partan de sus intereses con la finalidad de motivarlos a la ejecución o realización de los retos planteados y de esta manera fortalecer sus habilidades.
- Cuarta:** Se recomienda a la dirección de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa, fomentar la implementación de juegos de mesa para el fortalecimiento de la atención, debido a los buenos resultados logrados.



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Álamo, V., & Vega, U. (2020). Juegos de mesa como herramienta para practicar competencias trsnaversales en apoyo a la tutoría. 1-13.
- Aroca, A. (2023). *Desarrollo de un programa de intervención para mejorar la inteligencia emocional en niños deportistas a través de un juego de mesa: un estudio piloto*. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- Carmen, M. (2020). *Aplicación de juegos didácticos para mejorar la atención en niños de tres años en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura – 2018*. Piura: Universidad Catolica los Angeles de Chimbote.
- Córdova Baldeón, I. (2018). *"Instrumentos de investigación"*. Lima: San Marcos de Aníbal Jesús Paredes Galván.
- Coronado, M. (2021). *Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa "Señor de la Divina Misericordia Chiclayo*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Díaz, A., & González, S. (2021). *Fortalecimiento de la Inteligencia Emocional a través del Juego Cooperativo en los Niños de transición del colegio I.E.D Antonio Nariño Sede A, en el marco de la Propuesta CRE-SER*. Bogotá: Universidad Libre.
- Espinoza, R. (2019). Modelo de negoxios para una empresa detalleres extracurriculares con juegos de mesa. *Universidad de Chile*, 1-81.



- Fernandez, J., & Potenciano, A. (2021). *Conosca mas sobre las obligaciones tributarias*. Chiclayo: Universidad César Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/75934/Fernandez_TJMA_Potenciano_FA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Galeano, J. (2020). *El Juego como Estrategia Didáctica para Fortalecer la Inteligencia Emocional y Seguimiento de Instrucciones de los Niños y Niñas del Grado Párvulos del Gimnasio Psicopedagógico Eagle Tech School, de la Ciudad de Ibagué*. Ibagué: Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Giovana, M. (2020). *Juegos sensoriales para estimular la atención en niños de cuatro años de la Institución Educativa Bruning Pimentel*. Chiclayo: Universidad Cesar Vallejo.
- Gomez, K., & Garay, R. (2023). *Juego infantil en la atención en niños del ciclo II de una institución educativa de Huancayo - 2023*. Huancayo: Universidad Peruana los Andes.
- Guzman, L., & Peña, M. (2019). *Aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica para fortalecer la inteligencia emocional en niños del grado 3° de la institución educativa colegio Francisco José de Caldas de la ciudad de San José de Cúcuta*. San José de Cúcuta: Universidad de Pamplon.
- Hernandez, R., & Fernandez, C. (2018). *Metodología de la Investigacion*. Mexico: McGrawHill Education.
- Hernandez, R., & Fernandez, C. (2018). *Metodología de la Investigacion*. Mexico: McGrawHill Education.



- Jaimes, E. (2020). *Informe final de práctica integral docente.* .
- Llimpe, G., & Almidon, K. (2023). *El juego infantil en la atención en niños del II ciclo de una institución educativa de la Oroya – 2023.* Huancayo: Universidad Peruana Los Andes.
- Loza, M. (2023). *Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar la inteligencia emocional en niños de educación nivel inicial. Puno, 2022.* Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Lozada, D. (2020). *Juegos de mesa: Una herramienta para el aprendizaje en la educación preescolar. 1 - 8.*
- Machado, M., Márquez, A., & Acosta, R. (2021). Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos. . *Revista de Educación y Desarrollo, 75–82.*
- Mera, D. (2024). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de quinto grado de educación general básica.* Milagro: Universidad Estatal de Milagro.
- Monroy, L. (2022). *Juegos de mesa, una estrategia didáctica para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de tercer grado de educación preescolar.* Ciudad de Mexico: Secretaría de educación Pública.
- Narvaez, M., & Tocas, I. (2022). *La Música y la atención en niños de 3 años de la I.E.P Niño Dios, Chimbote 2022.* Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Niño, M., Ramírez, C., & Rangel, C. (2021). *Fortalecimiento de la inteligencia emocional en niños y niñas de 3 a 6 años mediante estrategias*



pedagógicas que involucran el juego en la ciudad de Bucaramanga.

Bucaramanga: Universidad Santo Tomás.

Palacios, C. (2020). *El juego para mejorar la atención en niños de 3 años en la I.E n° 14063 del caserío monte redondo la Unión, Piura -2018.* Piura: Universidad Católica los Angeles de Chimbote.

Salas, L. (2022). *Juegos diseñados en power point en la atención voluntaria en niños de cuatro años de la institución educativa divino la pre ciudad de puno 2021.* Puno: Universidad Nacional del Atiplano.

Sánchez, J. (2019). Desarrollo de los procesos cognitivos de atención y concentración en Educación Inicial. *Alternancia - Revista de Educación e Investigación*, 47–63.

Sevilla, K. (2019). *Juegos interactivos para desarrollar la atención en niños y niñas con trastorno de déficit de atención .* Quito: Universidad Tecnológica de Israel.

Suárez, P., & Escamilla, R. (2021). Influencia de los juegos y ejercicios lúdicos para la adquisición de atención concentración: un estudio de caso. *Congreso Nacional de Investigación sobre Educación Normal*, 1 - 13.

Vejar, D., & Perez, D. (2022). *Actividades recreativas basadas en el juego para la atención del estrés en los niños en tiempos de pandemia en el contexto familiar.* Rubio: República Bolivariana de Venezuela.



ANEXOS



Anexo 1. Matriz de Consistencia

TEMA: JUEGOS DE MESA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA ATENCION EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA DE LA CIUDAD DE JULIACA 2024

<u>PROBLEMA</u>	<u>OBJETIVO</u>	<u>HIPÓTESIS</u>	<u>VARIABLES</u>	<u>DIMENSIONES</u>	<u>INDICADORES</u>	<u>METODOLOGIA</u>
General ¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024?	General Determinar el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024.	General Los juegos de mesa influirán en un nivel medio en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024	Independiente Juegos de meza	Proceso	Inicio Desarrollo Cierre	
Específicas ¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención selectiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024?	Específicas Identificar la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención selectiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024.	Específicas Los juegos de mesa influirán en un nivel moderado en el fortalecimiento de la atención selectiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024		Atención selectiva Atención sostenida	Direcciona su interés Cumple reglas del juego Presta atencion Identifica características del Juego Puede asimilar cambios	Tipo de investigación Aplicativa
¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024?	Identificar la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024.	Los juegos de mesa influirán en un nivel medio en el fortalecimiento de la atención sostenida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024	Dependiente Fortalecimiento de la atención			Diseño de investigación Experimental
¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención dividida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024?	Identificar la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención dividida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024.	Los juegos de mesa influirán en un nivel alto en el fortalecimiento de la atención dividida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa de la ciudad de Juliaca 2024		Atención dividida	Atiende a diferentes estímulos	

Anexo 1. Instrumento para la detección y evaluación de dificultades en el aprendizaje de atención y memoria



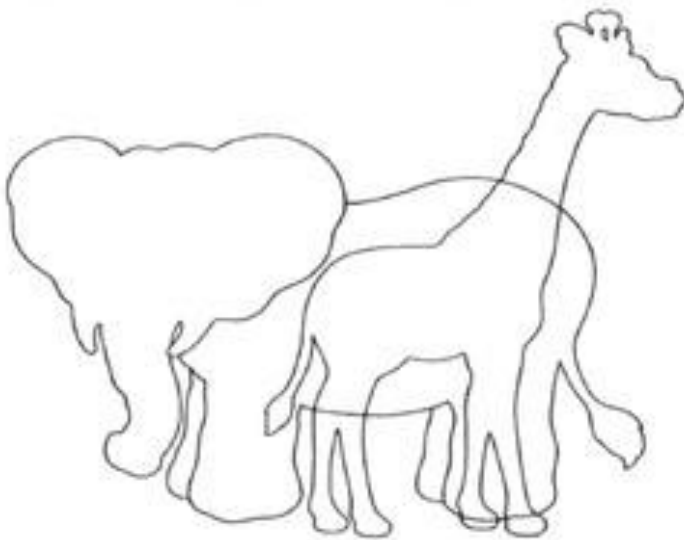
El presente instrumento forma parte de una investigación que tiene por título “**Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa**”, que tiene por objetivo: Determinar el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa.

(Adaptado de (MINEDUBOL, 2012)

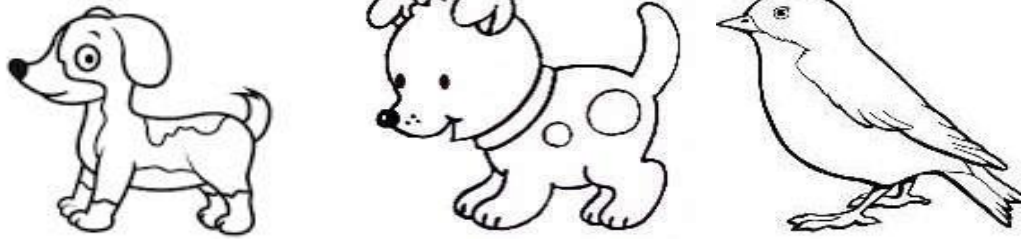
Institución Educativa Inicial: _____

Nombres: _____

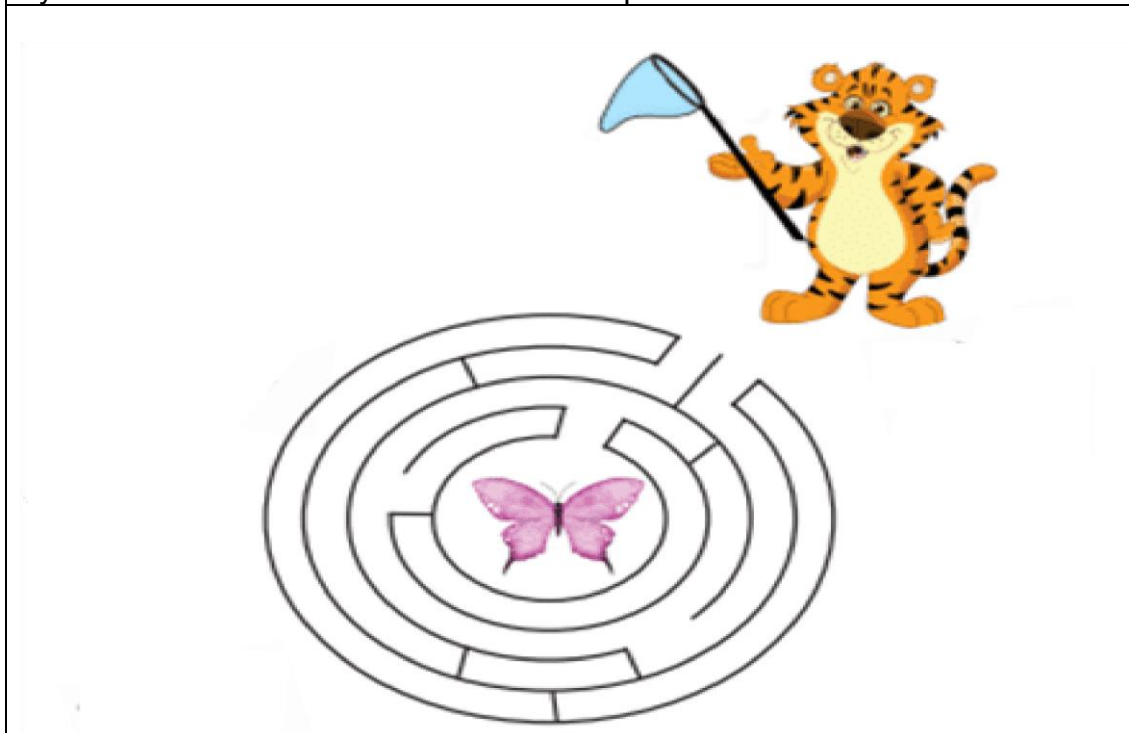
Edad: _____ **Sección:** _____ **Fecha:** _____

DISCRIMINACIÓN VISUAL	
(Atención selectiva)	
Instrucción: Reconoce al elefante y píntalo con una crayola de color morado.	
	

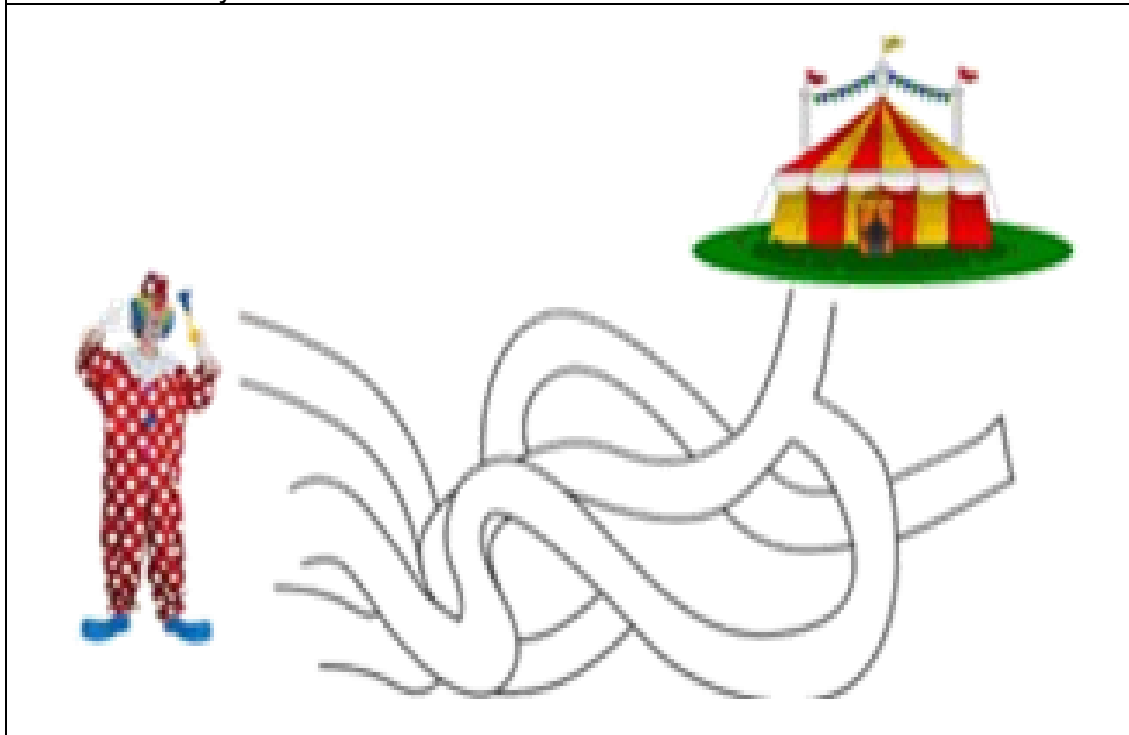
Instrucción: Con lápiz encierra en un círculo la imagen que NO corresponde en cada fila.



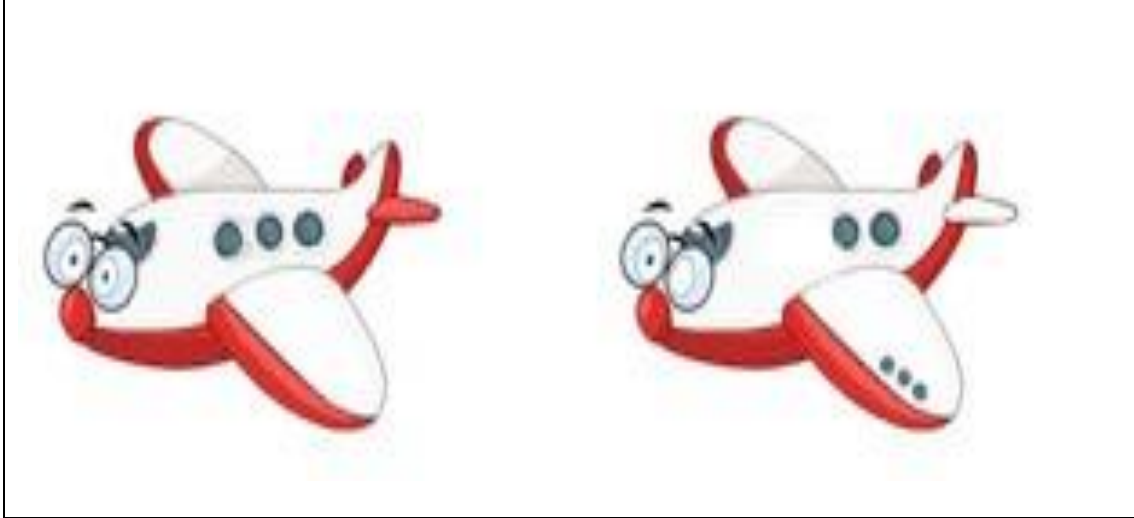
Instrucción: Nuestro amigo tigre debe atrapar a la mariposa ¿Quieres ayudarlo? Marca el camino correcto con lápiz.



Instrucción: Elige y pinta el camino que ayudará al payaso a llegar al circo, utiliza una crayola de color azul.



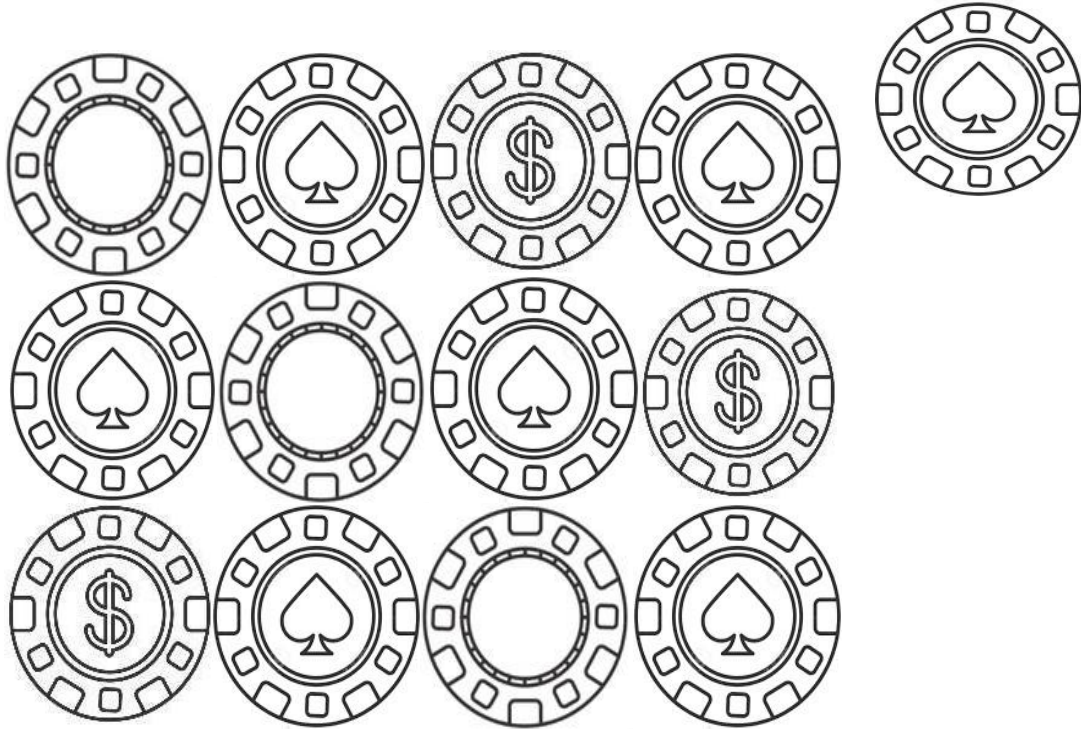
Instrucción: Observa detenidamente las imágenes y encierra con un círculo cada diferencia que encuentres entre estos dos aviones, utiliza un lápiz:



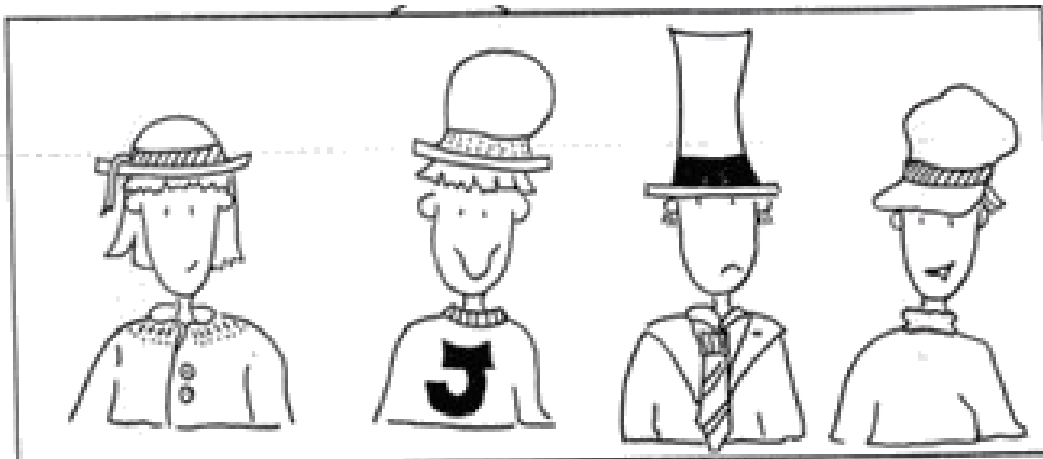
DISCRIMINACIÓN VISUAL:

Atención sostenida

Instrucción: Observa con atención, utiliza un lápiz y marca con una equis (X) las fichas igual a este modelo:



Instrucción: Encuentra al niño que tiene el sombrero más alto y con un lápiz enciérralo en un círculo, luego dibuja la nariz al niño que tiene más veces la vocal "O" en su nombre.



Paloma

Jacobo

José

Paloma

PERCEPCIÓN VISUAL:

Atención dividida

Instrucción: En la siguiente sopa de números y letras, utiliza un lápiz y marca con una "X" los números del 1 al 10.

A	N	M	F	G	H	J	E	G	7
D	1	F	G	J	N	C	Z	X	F
G	S	G	D	2	T	A	F	W	R
K	H	C	V	F	S	X	M	M	Y
F	E	H	4	P	F	3	T	L	8
G	J	H	H	V	S	J	R	D	K
A	5	M	A	6	M	M	P	W	S
H	S	X	J	X	V	D	F	U	J
T	H	K	G	D	M	V	10	W	T
V	9	E	T	A	T	M	F	A	S

Instrucción: Tony es un perro que se ensució. Para ayudarlo escribe del 1 al 3 en los recuadros en blanco y ordena las escenas que debe lograr Tony para estar limpio.



--	--	--

Instrucción: Repasa con una crayola de color verde los paraguas que están abiertos, y con una crayola de color azul los que están cerrados





Anexo 3. Validación del instrumento

Validación de instrumento

Opinión de experto

I. DATOS DEL EXPERTO

1. **Apellidos y Nombres:** Condori Quispe Yudith Viviany
2. **Cargo e institución donde labora:** Docente-N°306 BARCIA BONIFFATI-JULIACA
3. **Grado académico:** Superior
4. **Nombre del instrumento motivo de evaluación:** Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa
5. **Autor del instrumento:** Bach: Lucero Dayana Jove Cabrera

II. PUNTOS DE VALIDACIÓN

DIMENSIONES	INDICADORES	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Excelente
		0 - 20%	21 - 40%	41 - 60%	61 - 80%	81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en base a la realidad local					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para la mejora de las unidades de estudio					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos-científicos					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: EXCELENTE

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

100 %


 Lic. Yudith V. Condori Quispe
 EDUCACIÓN INICIAL

Firma del experto
 DNI N°: 42668132 Cel.: 999132066



Validación de instrumento

Opinión de experto

I. DATOS DEL EXPERTO

1. **Apellidos y Nombres:** Chacon Rosel Sabina
2. **Cargo e institución donde labora:** Directora – N°306 BARCIA BONIFFATI-JULIAC'
3. **Grado Académico:** Magister
4. **Nombre del instrumento motivo de evaluación:** Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa
5. **Autor del instrumento:** Bach: Lucero Dayana Jove Cabrera

II. PUNTOS DE VALIDACIÓN

DIMENSIONES	INDICADORES	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Excelente
		0 - 20%	21 - 40%	41 - 60%	61 - 80%	81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en base a la realidad local					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para la mejora de las unidades de estudio					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos-científicos					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Excelente

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

100%



[Firma manuscrita]

Firma del experto

DNI N°: 02378872 Cel.: 985946053



Validación de instrumento

Opinión de experto

I. DATOS DEL EXPERTO

1. **Apellidos y Nombres:** Quiroz Gutierrez Deysi Yoryet
2. **Cargo e institución donde labora:** Docente – N°309 VILLA HERMOSA-JULIACA
3. **Grado académico:** Superior
4. **Nombre del instrumento motivo de evaluación:** Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa
5. **Autor del instrumento:** Bach: Lucero Dayana Jove Cabrera

II. PUNTOS DE VALIDACIÓN

DIMENSIONES	INDICADORES	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Excelente
		0 - 20%	21 - 40%	41 - 60%	61 - 80%	81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en base a la realidad local					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para la mejora de las unidades de estudio					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos-científicos					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: EXCELENTE

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

100 %

Firma del experto
DNI N°: 70400902 Cel.: 907422444

ANEXO 4: Ficha de protocolo del instrumento

Indicadores	Detalle
Evalúa	<ul style="list-style-type: none">Indicadores de atención y memoriaa. Determinación del nivel de atención, cuál es el subtipo que requiere otras formas de intervención (metodologías).b. Permite además la evaluación de la memoria a corto plazo(memoria lógica), memoria de trabajo (visual) y memoria a largo plazo (auditiva).
Edad	Adaptado para 5 años
Materiales y administración	<ul style="list-style-type: none">Cuadernillo.Se registra movimientos y respuestas gestuales y verbales, para llenarlas en el instrumento.
Tiempo	Dura según sea la edad de los niños y niñas.
Consigna	<p>Este factor es considerado como punto de observación cualitativo complementario en el resultado final de la evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none">Se les entrega el instrumento.Se les lee e indica ítems por ítems de manera individual o colectivamente para que los niños y niñas respondan según su comprensión. Para ello, el docente estará atento a las inquietudes de los niños y niñas.Si tienen una pregunta, levantarán la mano para que el docente se acerque o les explique lo que deben hacer.Podrán utilizar colores y demás materiales según su interés y los ítems.Se acompaña en el desarrollo del instrumento hasta finalizarlo.¿tienen alguna dificultad? (esperar la respuesta). Si es negativa, debe el maestro resolver la primera actividad con ellos. Si es positiva, puede dar la orden de inicio y registrar la hora de inicio en el protocolo de prueba.

Nota. Adaptado de la Guía para la detección y evaluación de dificultades en el aprendizaje de atención y memoria propuesto por MINEDUBOL (2012)



Anexo 5: Cálculo de baremos

	Atención selectiva	Atención sostenida	Atención dividida	Variable de fortalecimiento de la atención
Inico	5 a 8	1 a 2	3 a 5	Menos de 10
Proceso	9 a 12	2 a3	6 a 8	11 a 19
Logrado	13 a 16	4 a 5	9 a 11	20 a 28
Logro destacado	17 a 24	6 a 6	12 a 16	29 a 39

Criterios de evaluación:	Los puntajes bajos nos hacen referencia a la presencia de dificultades para concentrarse en una tarea, dificultades para terminar un trabajo a tiempo, Inhabilidad para seguir múltiples instrucciones, descuidado, despreocupado, rechazo ante los cambios de la rutina o ante conceptos nuevos.
Menos de 10	Inicio: No puede mantener su atención, requiere mucha ayuda
11 a 19	Proceso: Dificultades para su atención selectiva, se distrae con facilidad.
20 a 28	Logrado: Algunas veces presenta dificultades para mantener la atención, pero con ayuda logra retomarla
29 a 39	Logro destacado: La atención selectiva, dividida y sostenida son óptimas; logra mayores períodos de tiempo en mantener su atención



ANEXO 6: Bases de datos de pretest

Pretest														
Fortalecimiento de la atención														
Dimensión	Atención selectiva					D1	Atención sostenida		D2	Atención dividida			D3	Puntaje total
Nro.	P1	P2	P3	P4	P5		P6	P7		P8	P9	P10		
1	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4
2	2	4	2	3	2	4	3	4	4	2	2	3	2	4
3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4
4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4
5	2	2	3	2	4	3	3	4	4	2	3	2	3	3
6	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	2	4
7	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4
8	3	3	2	2	4	3	3	2	4	3	4	2	3	4
9	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
10	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3
11	2	3	2	3	2	2	2	4	3	1	4	2	3	3
12	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3
13	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4
14	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3
15	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	4	2	2	3
16	2	3	2	1	3	2	1	3	2	2	2	2	2	3
17	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4
18	2	4	3	2	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3
19	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3
20	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4
21	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3
22	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3
23	3	2	3	2	3	3	1	3	2	3	1	3	2	3



ANEXO 7: Bases de datos de postest

Postest														
Fortalecimiento de la atención														
Dimensión	Atención selectiva					D1	Atención sostenida		D2	Atención dividida			D3	Puntaje total
Nro.	P1	P2	P3	P4	P5		P6	P7		P8	P9	P10		
1	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4
3	4	2	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4
4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4
5	2	2	3	2	4	3	3	4	4	2	3	2	3	3
6	3	3	3	4	3	3	4	4	4	2	3	3	2	4
7	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4
8	3	3	2	2	4	3	3	4	4	3	4	2	3	4
9	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3
11	2	3	2	3	2	2	2	4	3	1	4	2	3	3
12	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3
13	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4
14	3	2	3	2	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4
15	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3
16	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
17	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4
18	2	4	3	2	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4
19	3	2	3	2	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4
20	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4
21	4	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	2	3	4
22	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3
23	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4



ANEXO 8: Resultados Pretest en SPSS

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

26 : FORTALECIMIENT... Visible: 34 de 34 variables

	Items_1	Items_2	Items_3	Items_4	Items_5	Atención selectiva	Items_6	Items_7	Atención sostenida	Items_8	Items_9	Items_10	Atención dividida	FORTALECIMIENTO DE ATENCIÓN	Pretest Atención selectiva	Posttest Atención selectiva	Pretest Atención sostenida
1	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4
2	2	4	2	3	2	4	3	4	4	2	2	3	2	4	4	4	4
3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3
4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4
5	2	2	3	2	4	3	3	4	4	2	3	2	3	3	3	3	4
6	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	2	4	3	3	4
7	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4
8	3	3	2	2	4	3	3	2	4	3	4	2	3	4	3	3	4
9	2	2	2	1	1	4	1	1	4	2	2	2	2	4	1	4	1
10	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3
11	2	3	2	3	2	2	2	4	3	1	4	2	3	3	2	2	3
12	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3
13	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3
14	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3
15	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	4	2	2	3	2	2	3
16	2	3	2	1	3	4	1	3	3	2	2	2	2	4	2	4	2
17	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4
18	2	4	3	2	4	3	2	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3
19	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3
20	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3
21	2	2	2	3	2	4	3	2	3	3	3	2	3	4	2	4	3
22	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
23	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3	1	3	2	4	3	3	2
24
25

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor es... Unicode:ON

Es necesario reiniciar el dispositivo para instalar las actualizaciones. Selecciona una hora para reiniciarlo.



*Sin título1 [ConjuntoDatos0] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Ítems_1	Numérico	8	0	Reconoce al elefante y píntalo con...	{1, Inicio}...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
2	Ítems_2	Numérico	8	0	Con lápiz encierra en un círculo la ...	{1, Inicio}...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
3	Ítems_3	Numérico	8	0	Nuestro amigo tigre debe atrapar a...	{1, Inicio}...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
4	Ítems_4	Numérico	8	0	Elige y pinta el camino que ayudar...	{1, Inicio}...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
5	Ítems_5	Numérico	8	0	Observa detenidamente las imáge...	{1, Inicio}...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
6	Atención_selectiva	Numérico	8	0	Dimension 1: Atención selectiva	{1, Inicio}...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
7	Ítems_6	Numérico	8	0	Observa con atención, utiliza un lá...	{1, Inicio}...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
8	Ítems_7	Numérico	8	0	Encuentra al niño que tiene el so...	{1, Inicio}...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
9	Atención_sostenida	Numérico	8	0	Dimension21: Atención sostenida	{1, Inicio}...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
10	Ítems_8	Numérico	8	0	En la siguiente sopa de números ...	{1, Inicio}...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
11	Ítems_9	Numérico	8	0	Tony es un perro que se ensució. ...	{1, Inicio}...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
12	Ítems_10	Numérico	8	0	Repasa con una crayola de color v...	{1, Inicio}...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
13	Atención_dividida	Numérico	8	0	Dimension 3: Atención dividido	{1, Inicio}...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
14	FORTALECIMIENTO_DE_ATENSIÓN	Numérico	8	0	FORTALECIMIENTO DE ATENSIÓN	{1, Inicio}...	Ninguno	15	Centrado	Ordinal	Entrada
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Búsqueda

02:39 17/11/2024



Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

RELIABILITY

```

/VARIABLES=Ítems_1 Ítems_2 Ítems_3 Ítems_4 Ítems_5 Ítems_6 Ítems_7 Ítems_8 Ítems_9 Ítems_
10
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.

```

Fiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	23	92,0
	Excluido ^a	2	8,0
Total		25	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,805	10

RELIABILITY

```

/VARIABLES=Postest_1 Postest_2 Postest_3 Postest_4 Postest_5 Postest_6 Postest_7 Postest_
8
Postest_9 Postest_10
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL

```



"Año del bicentenario de la consolidación de nuestra independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junin y Ayacucho"

SOLICITO: Aplicación de instrumento de tesis

SEÑORA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°309 "VILLA HERMOSA" DE LA CIUDAD DE JULIACA

Yo, LUCERO DAYANA JOVE CABRERA con DNI: N° 72880270 domiciliada en Av. Triunfo n° 715 la revolución de la ciudad de Juliaca, bachiller de la carrera profesional de educación, ante Ud. Con el debido respeto me presento y expongo lo siguiente:

Que siendo egresada y bachiller de la carrera profesional de educación inicial intercultural bilingüe de la Universidad Andina Nestor Cáceres Velásquez, es que me dirijo a su digna autoridad con la finalidad de solicitar que me otorgue el permiso respectivo, para realizar la aplicación de instrumento de mi tesis de pregrado titulado "JUEGOS DE MESA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°309 VILLA HERMOSA DE LA CIUDAD DE JULIACA 2024"

Por lo expuesto

agradezco anticipadamente su gentil atención lo cual ruego a Ud. acceder a mi solicitud por ser justa y legal.

Juliaca, 7 de noviembre del 2024

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN
JULIACA
Lucero Dayana Jove Cabrera
D.N.I. 72880270
DIRECTORA I.E.I. 309

LUCERODAYANAJOVECABRERA
72880270



Institución Educativa Inicial N°309
"Villa Hermosa"
Jr. San Agustín N°920 Juliaca



CONSTANCIA

Quien suscribe:

Directora de **LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°309 "VILLA HERMOSA" DE LA CIUDAD DE JULIACA**

En mi calidad de director, otorgo la presente CONSTANCIA DE APLICACION DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACION de la tesis titulada "JUEGOS DE MESA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA ATENCION EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°309 VILLA HERMOSA VILLA HERMOSA DE LA CIUDAD DE JULIACA 2024" realizado por la bachiller LUCERO DAYANA JOVE CABRERA para optar el título profesional de licenciada en educación inicial intercultural bilingüe de la Universidad Andina Nestor Cáceres Velásquez de la ciudad de Juliaca.

Se le otorga la presente constancia en fe a su cumplimiento.

Juliaca, 14 de noviembre del 2024

DIRECTORA



PANEL FOTOGRAFICO



Fotografía N° 1: Presentación del taller "Juegos de Mesa para el Fortalecimiento de la Atención en niñas y niños de 5 años"



Fotografía N° 2: Grupo de niñas y niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa.



Fotografía N° 3: Juego denominado “Secuencia de colores y emociones”, permitiendo a los niños reconocer e imitar los patrones de colores y emociones.





ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 10/01/2025

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: LUCERO DAYANA JOVE CABRERA

Dirección: AV. EL TRIUNFO N° 715

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 72880270

Teléfono: 979627264 email: jovelucero2@gmail.com

Nombres y Apellidos:

Dirección:

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:

Teléfono: email:

Facultad y/o Escuela de Posgrado: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Título o Grado Académico a optar: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Asesor: Dr. JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: JUEGOS DE MESA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA DE LA CIUDAD DE JULIACA 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Fortalecimiento, atención selectiva, atención sostenida, atención dividido.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?

1

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entré otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: DIDÁCTICA INTERCULTURAL - P03

Firma de Autor



huella digital

10 de enero de 2025

Fecha